

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

19

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

VIDEO CHECKERS™



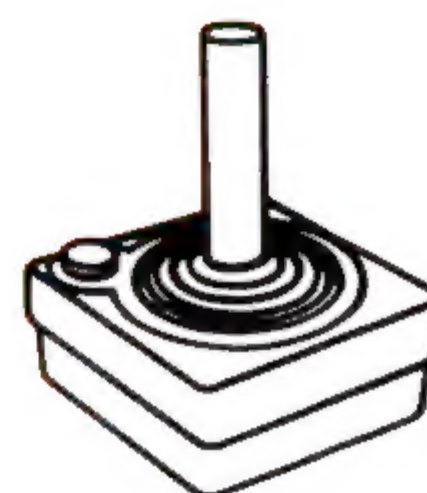
ATARI®

A Warner Communications Company



CX2636

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the controllers are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. Hold the Joystick with the red controller button to your upper left, toward the television screen.



See Section 3 of your owner's manual for further details.

NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing a Game Program. This will protect the electronic com-

ponents and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

THE BASIC RULES OF CHECKERS: A condensed version of the "Basic Rules" of the game is listed at the back of this instruction booklet.

HOW TO PLAY

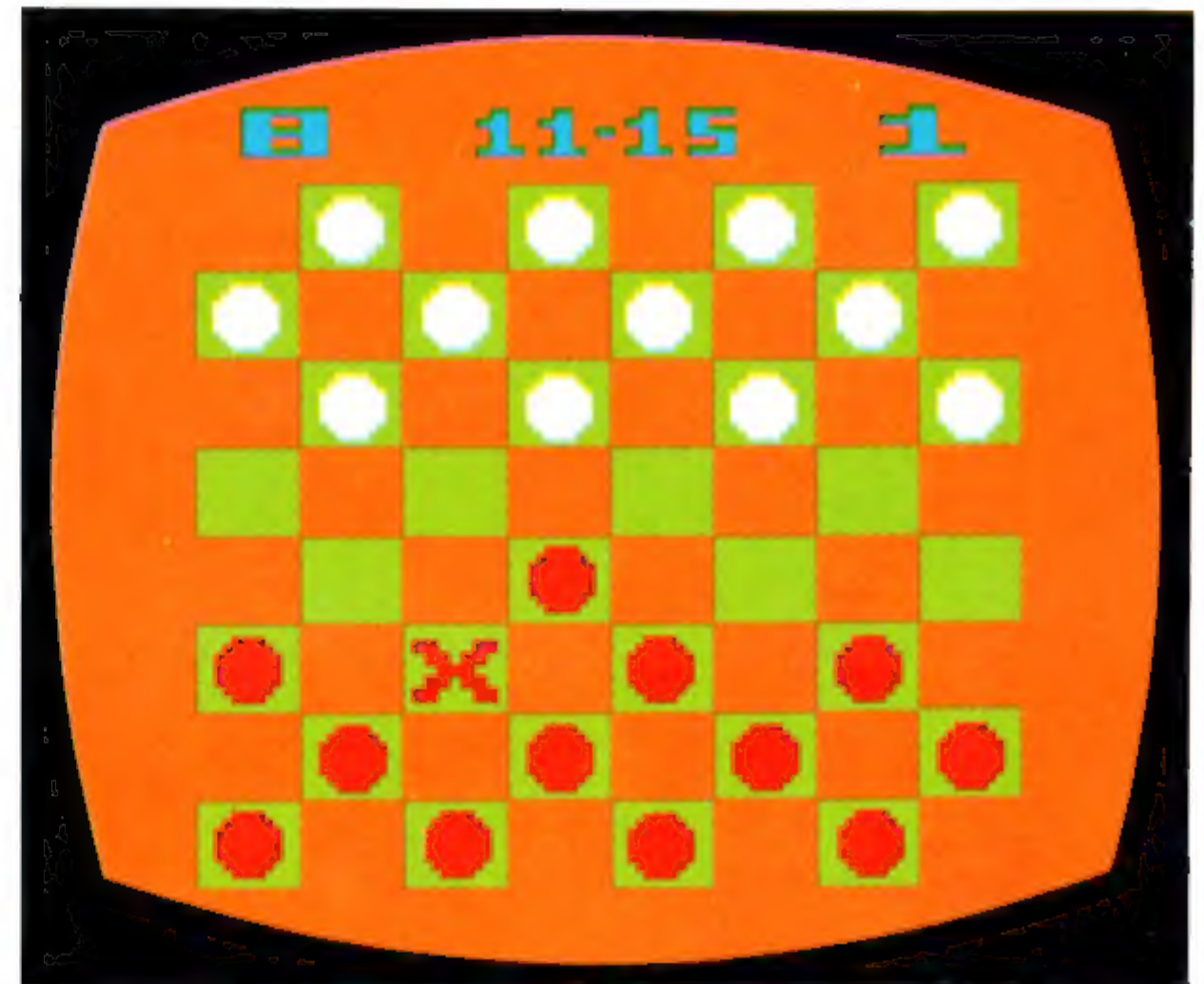
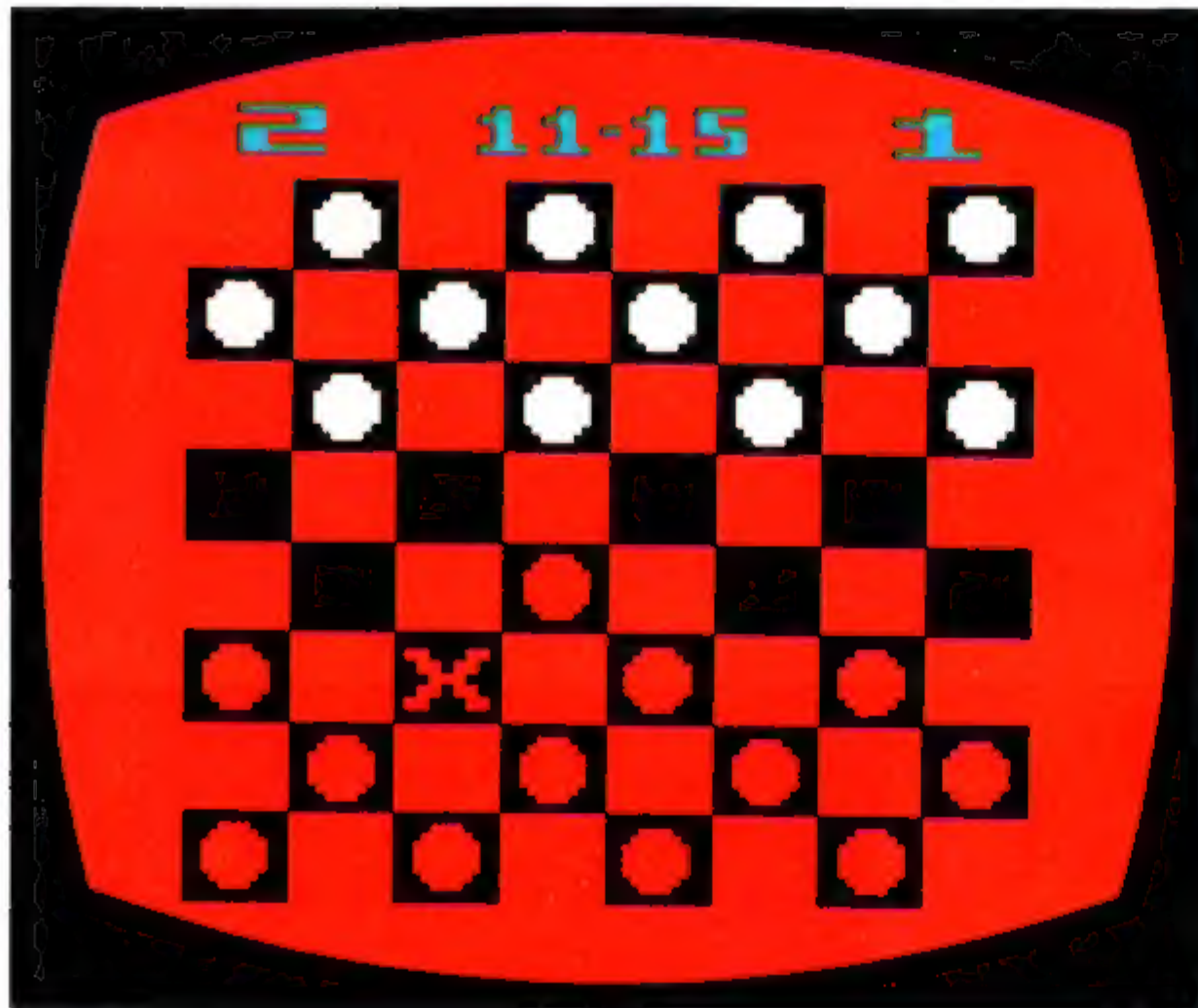
The computer plays by the standard rules of checkers. The most important rules are:

1. A player must jump when able.
2. A piece that jumps into the king row and is promoted to a king cannot continue jumping on the same turn.
3. The game ends when one player cannot move. This could occur because the player is blocked, or because

the player has no pieces left.

The checkers are usually referred to as "black" and "white," regardless of their actual colors. In ATARI VIDEO CHECKERS, the pieces are red (or dark grey/black) and white. In the amateur games (levels 1 through 4) the board has black and red squares. In the pro games (levels 5 through 9) the official tournament colors of green and buff are used. (See diagrams on the next page.)

NOTE: These colors may vary on different television sets.

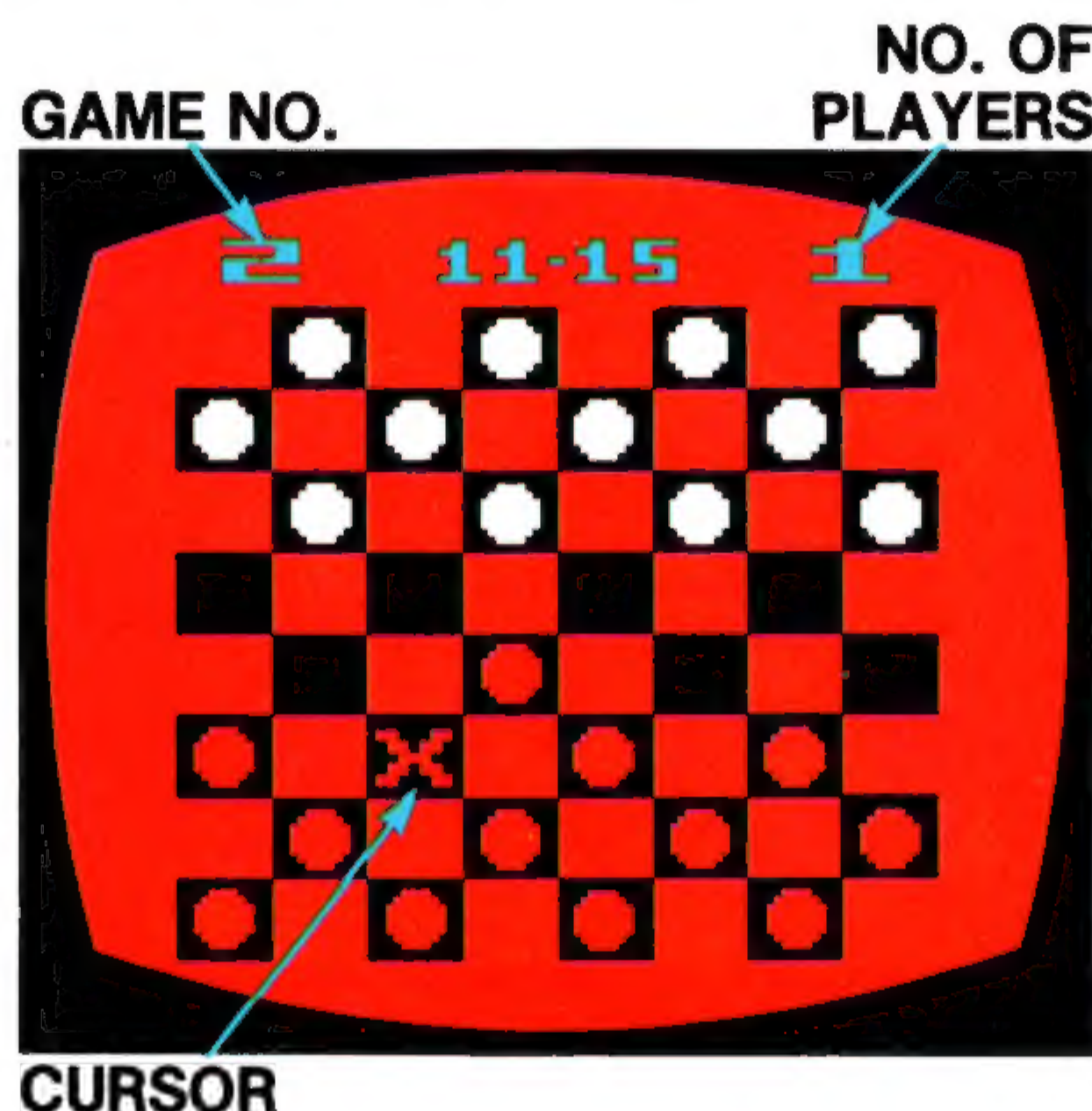


TO BEGIN PLAY

CONSOLE CONTROLS GAME SELECT SWITCH

Use the **game select** switch to change the game and the game number (displayed at the upper left corner of the screen as shown in the diagram). If the game number is white, then the human player (or

the left player) controls the white pieces on the board. If the game number is blue (or black on black-and-white television sets) then the human player controls the red (grey) pieces. The different game variations are explained in the **GAME VARIATIONS** section of this instruction booklet.



In **Games 1-9**, the computer plays regular checkers. The computer's skill level increases as the game number increases. **Game 10** is for two players. The number of players for each game is displayed at the upper right corner of the screen. (See diagram on the previous page.)

Games 11-19 are losing or "giveaway" checkers. As in **Games 1-9**, the skill level increases as the game number increases. The object of giveaway checkers is to be the first player to be unable to move by losing all of your pieces or by being blocked.

The **game select** switch may be used in the middle of a game, and the computer will continue play using the new game difficulty level or variation. When the computer is computing its next move, the **game select** switch has no effect.

GAME RESET SWITCH

Use this switch to set up the checkers on the board for a new game, or to reset a game at any time. If the computer starts the game (see **left** and **right difficulty** switches), it will pick its first move at random. To clear all the pieces off the board, depress the **game reset** switch with the **left difficulty** switch in the **a** position (set-up mode). Use the **game reset** switch at any time, even while the computer is computing its next move.

LEFT DIFFICULTY SWITCH

Use the **b** position for normal game play. Use the **a** position to set up the board. In the set-up mode, use the left Joystick to place pieces on the board wherever you want. Move the cursor to the square in which you wish to place a piece. It does not matter if the square is empty or occupied. Press the button on the Joystick, and the pieces of each color will flash in that square. When the piece you want is flashing in the square, release the button. To continue game play, return the **left difficulty** switch to the **b** position.

The **left difficulty** switch is not "checked" while the computer is working on its next move. This means that moving the switch when the computer is computing a move has no immediate effect on the move.

RIGHT DIFFICULTY SWITCH

In the **b** position, the left player in a two-player game, or a single player in a one-player game is "black" and starts the game. In the **a** position, the right player in a two-player game or the computer player in a one-player game is "black" and starts.

Switching the **right difficulty** switch when it is your turn to play will cause you to trade sides with the computer. The computer will take over your pieces and make the next move.

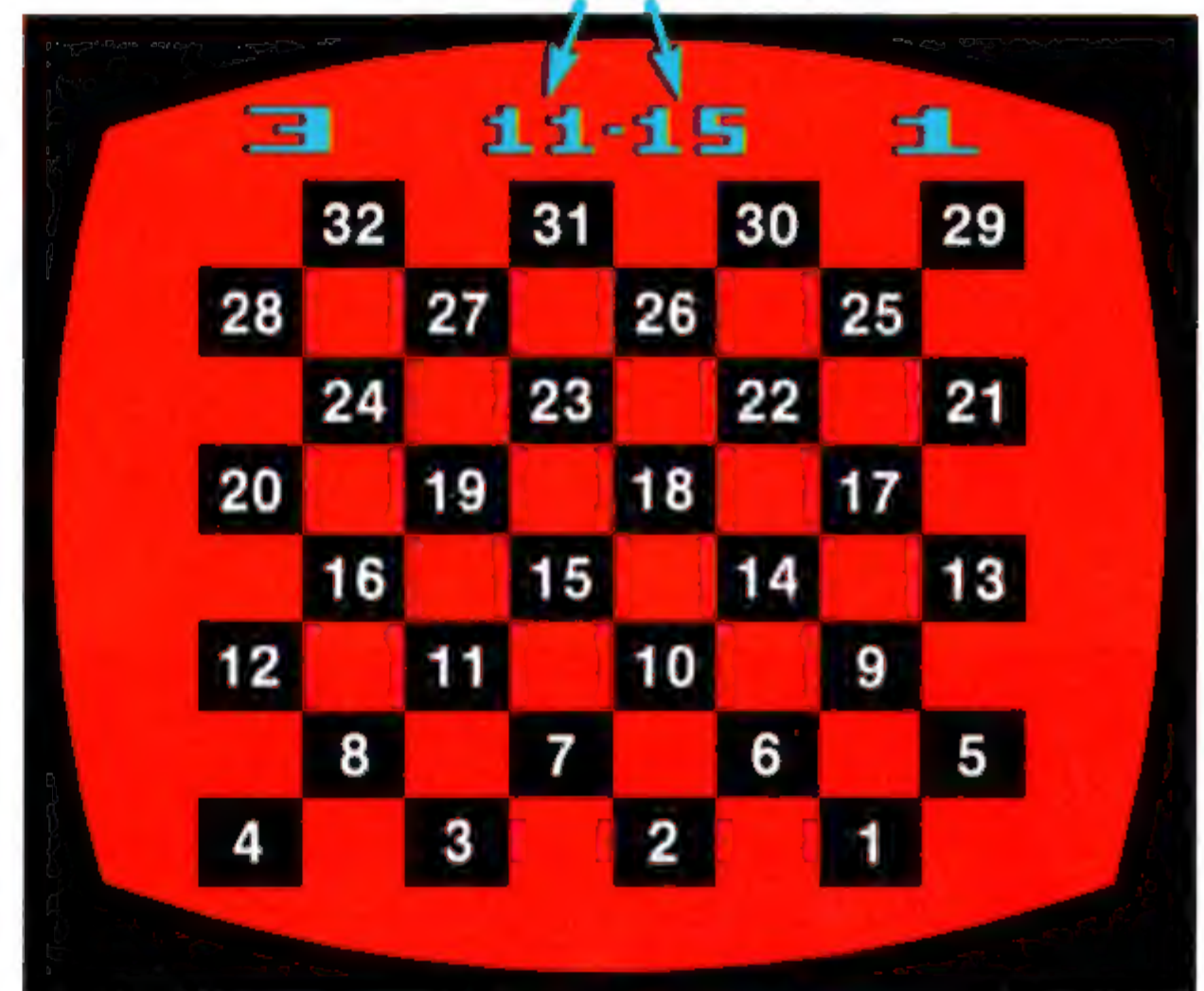
COLOR/B-W SWITCH

In addition to its usual function of changing the television display from color to black-and-white, this switch determines the board numbering scheme to be used. The purpose of this latter function is to allow the ATARI VIDEO CHECKERS game to play against computer games which use standard checkers numbering to enter and display moves. This function also makes it possible to play out examples from checkers books.

The squares are numbered from 1 to 32 (only the dark squares are numbered), as shown in the diagram. The square numbers are shown at the top, middle of the screen between the game number and the number of players (see diagram). The first number is the starting square. The second number is the destination square for the move. The two numbers are separated by a dash.

When the color/b-w switch is in the color position, the "black" pieces always start on squares

SQUARE NOS.



1-12. When the switch is in the b-w position, the white pieces always start on squares 1-12. This makes it possible to play computers or machines that always put their opponents on squares 1-12, regardless of color.

When playing against another computer game of checkers, you would start by having one computer make a move. The person handling the other computer would then manually enter the first move and then have his own computer make its corresponding move.

USING THE CONTROLLER

The Joystick is used to move the cursor and/or the checkers around the board. The cursor is a red or white X (dark grey or white on a black-and-white television). The color of the cursor indicates whose turn it is. The cursor can

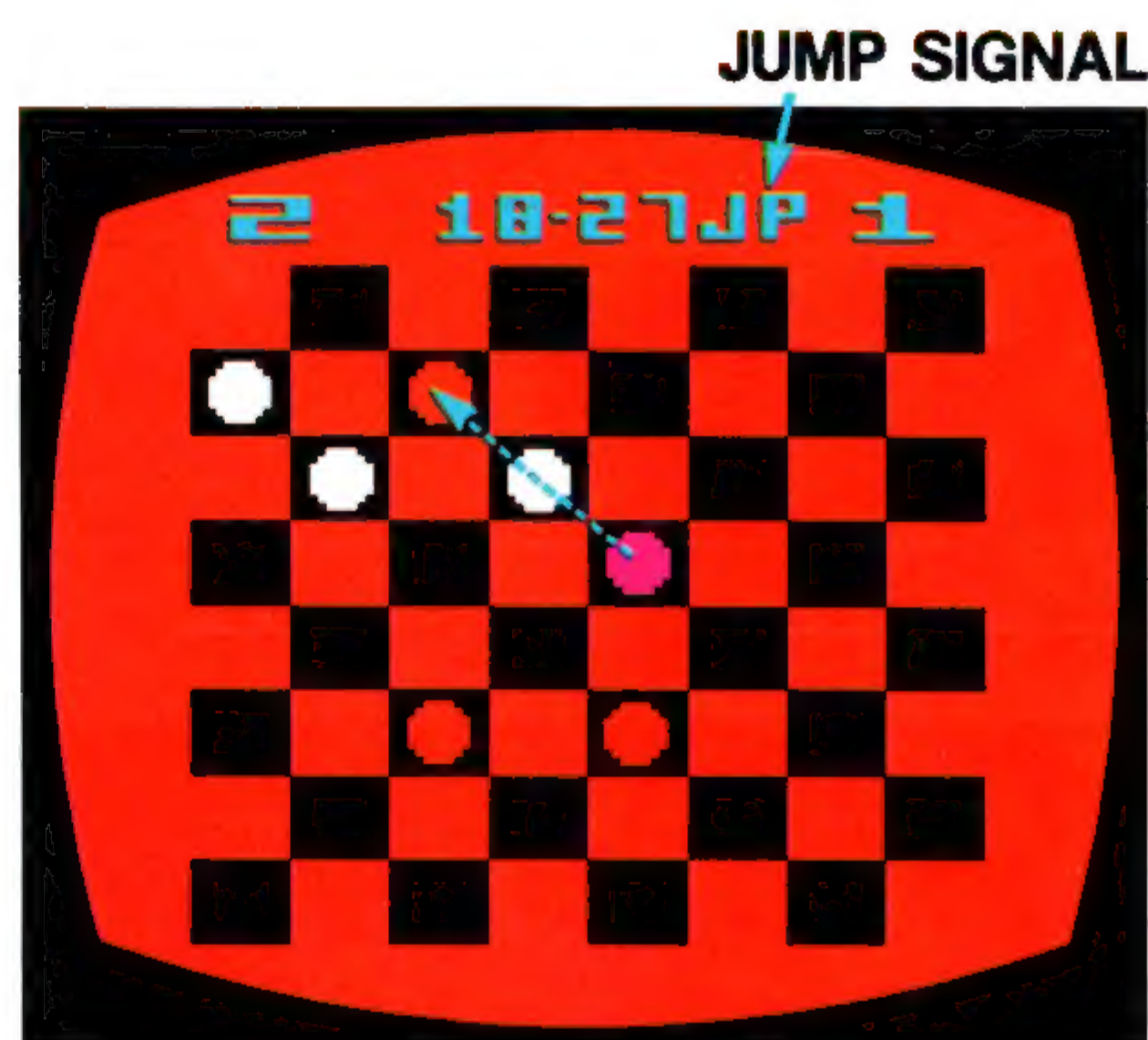
only be moved diagonally on the black squares.

To move one of your checkers, push the red controller button when the cursor is in the same square as the piece you wish to

move. This “picks up” the piece. Then move the checker to the square you wish to occupy. To complete the move, push the controller button again. This “drops” the piece. Before you have dropped the piece, the computer will allow you to return it to the square it came from and move a different piece. After you have made your move, the computer will make its move. You can use the set-up mode to take back moves or rearrange the board while it is your move.

To make a jump, pick up the piece to be moved, as described. Then move the piece over the piece being jumped to the next empty square and push the controller button. For a multiple jump, continue jumping by moving to the appropriate square and pushing the button again.

The computer will not allow you to pick up a piece that cannot make a legal move or to move a piece to the wrong square. Instead it will make a buzzing or “razzing” sound. If you must jump, the letters “JP” for **JUMP** will flash at the top of the screen, as shown in the diagram.



When the left difficulty switch is in the **a** position (set-up mode), the left controller button is used to select the piece to be placed in each square. First move the cursor to the desired square. Then hold the controller button down or press it several times until the desired piece appears.

Note that the computer will automatically convert a piece to a king when it is placed in the appropriate king row.

GAME VARIATIONS

(Information About the Computer)

As noted before, Games 1-9 are regular checkers; Game 10 is for two players; and Games 11-19 are

giveaway checkers in which the object is to be the first player to lose all your pieces, or to be blocked and unable to move.

COMPUTER MOVE

The length of time the computer takes to move depends on the difficulty level and the number of possible moves. The times given in the **GAME MATRIX** are approximate. The actual time for a move varies, depending on the current situation.

While the next move is being computed, the board will disappear from the television screen and different colors will flash on the screen (different shades of grey on black-and-white televisions). This is done to speed up the computer play, since it takes time for the computer to do the display. Also, the design of the ATARI Video Computer System makes it difficult to do extensive computations and display the board at the same time. When the computer completes its move, the board reappears. The computer's move is indicated by a blinking X of the computer's color and a blinking computer piece. The jumped pieces, if any, will also blink. Your cursor will appear in your color. As soon as you move your Joystick or press your controller button, the computer's piece will stop blinking and the jumped pieces will disappear.

COMPUTER METHOD

When computing its next move, the computer does what is called

a "tree search" using "alpha-beta" pruning. What this means is that the computer picks a move, then picks a countermove by its opponent. Depending on the difficulty level, the computer continues making moves and counter-moves. At some point, it evaluates the board to see how many pieces each side has, and what sort of position the pieces are in. The computer does this for various combinations of moves and picks the move that will be most advantageous to itself, assuming that its opponent will do the same. Alpha-beta pruning is a technique that is used to reduce the number of moves that must be examined.

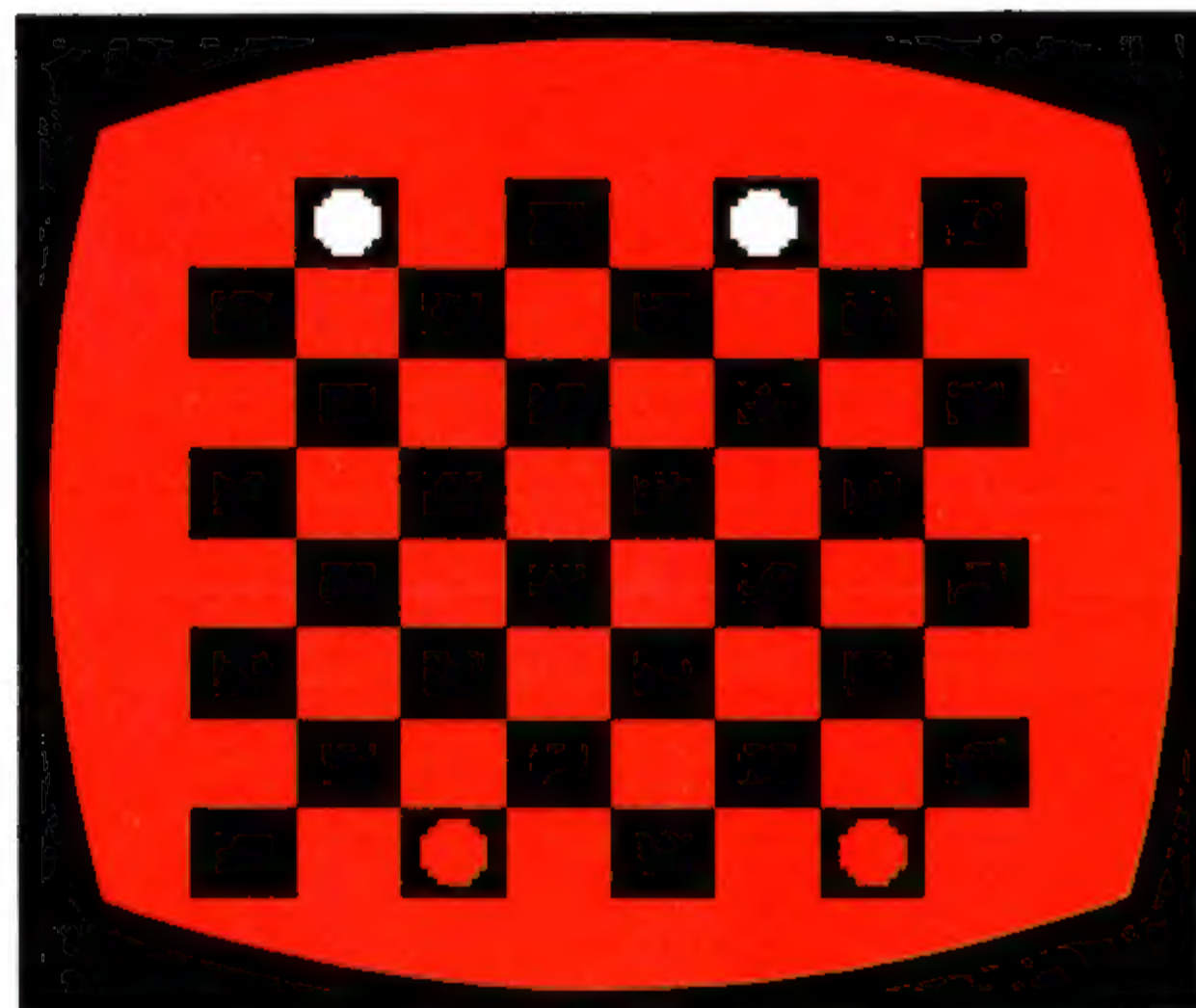
The game number determines how many "plies" deep the computer goes in the tree (see **GAME MATRIX**). One "ply" is a move by one player. Technically, a "move" is considered to be two-ply (one move by each player). For example, in **Game 1** the computer only looks one ply deep. However, if there is a jump, the computer keeps searching until there are no further jumps, regardless of the game number.

The computer becomes progressively more intelligent as the difficulty level is increased. At level 1 (**Game 1**), the computer does no positional checking. It simply counts the number of pieces on the board, giving extra weight to kings. At level 4 and above, all of the positional checking is brought into play, including king row protection, and center and double corner control.

STRATEGY

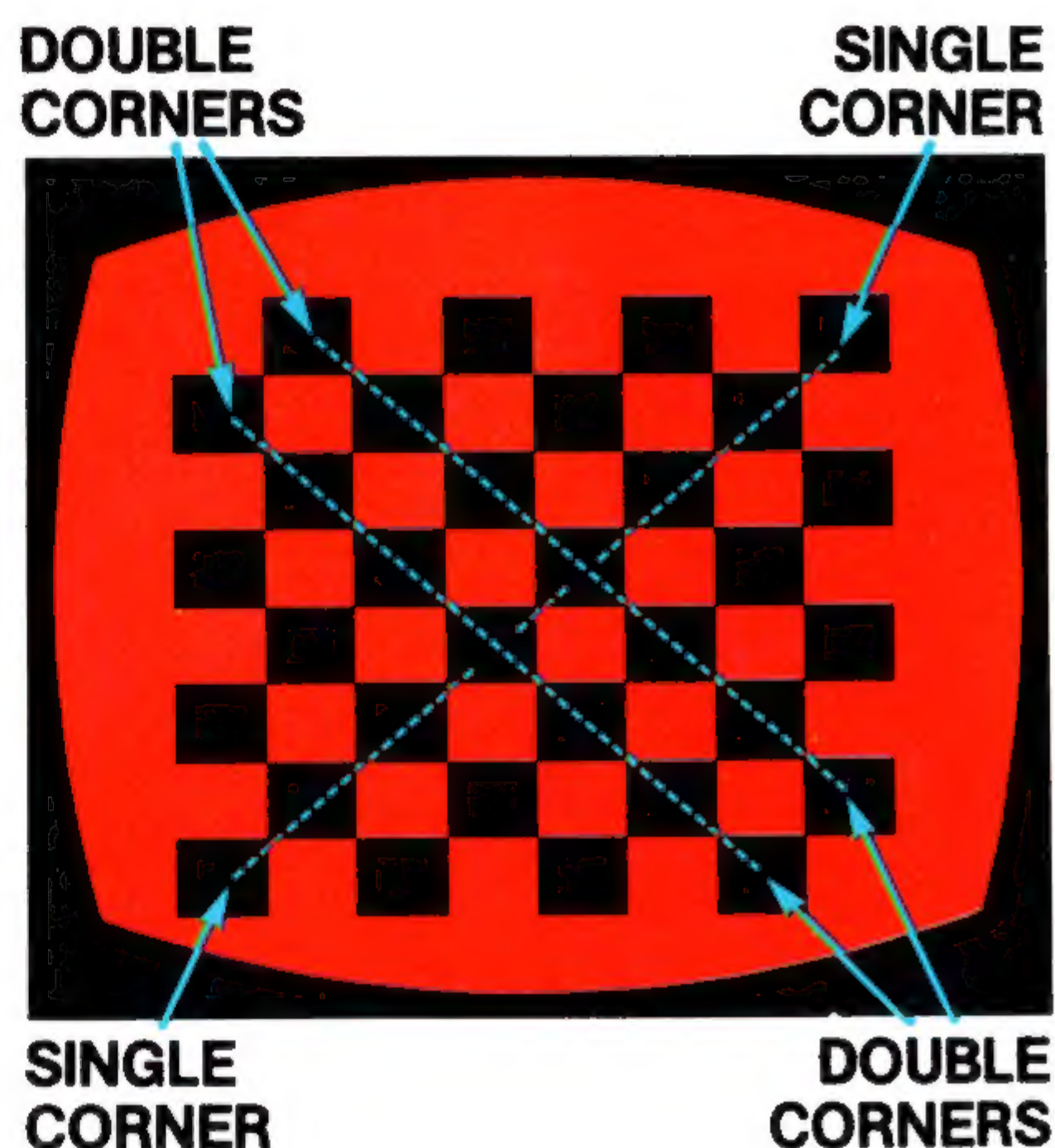
Here are some important points to remember when playing:

1. Try to control the center of the board.
2. Protect your king by keeping pieces in squares 1 and 3 or 30 and 32, as shown in the diagram.
3. Try to obtain the first king and then make good use of it.
4. Set up series of jumps that leave you one or two men ahead (called 2-for-1 shots, 3-for-2 shots, etc.).
5. When you are ahead, trade down, since two kings can win against one. When you are behind, avoid even trades.



BASIC RULES OF CHECKERS

1. The checkerboard is composed of 64 squares, alternately light and dark, arranged in a square array of 8 rows and 8 columns.
2. The official checkerboard of the American Checker Federation (ACF), consists of green and buff colors for the dark and light squares.
3. The checkerboard is set up for play so that a green (or black) corner square is to the left of each player. These squares are called the "single corners." The green square to the far right and the green square diagonally

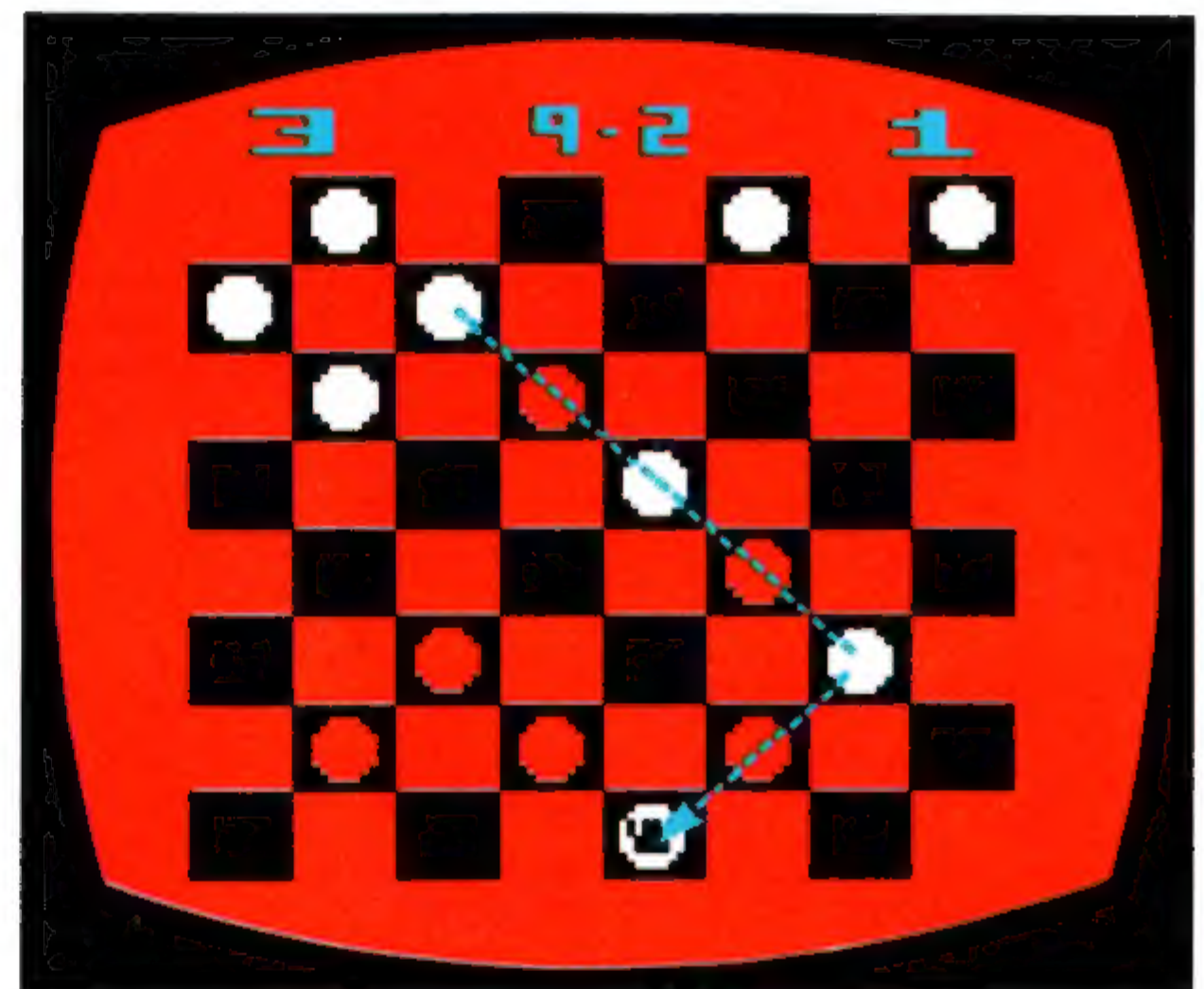


upward to the right of it (for each player) are called the "double corners." (See diagram.)

4. At the beginning of the game, each player has 12 pieces. The pieces are set up on squares 1 through 12, and squares 21 through 32.
5. Players take turns making a move with their pieces.
6. Pieces are moved on the green (black) squares only. An ordinary move would be from one green square to another vacant green square. This must be carried out in a forward direction only, and to a diagonally adjacent square. Such a move may only be made one square at a time, diagonally forward, left or right.
7. A capturing move or a jump is the transfer of a piece from one green square over another green square (diagonally forward), occupied by a piece (or king) of the opposite color. The destination square in the capturing move must be vacant. The captured or jumped piece is removed from the board.
8. When a player is presented with the opportunity to jump, he must jump. If he refuses to jump, he forfeits the game. When there are two or more ways to jump, a player may select any jump; he is not re-

quired to take the jump capturing the most pieces.

9. A multiple capture or jump must be made when the opportunity is available. (See diagram.) Any jump that creates a multiple jump opportunity must be completed; there is no option to stop during any part of the jumps.



10. Upon reaching the farthest forward row of the board by either an ordinary move or a capture, a piece becomes a "king."
11. The ordinary move of the king includes the power to move backward. A king may move diagonally forward or backward, left or right, one vacant square at a time.
12. The capturing move of a king includes the power of backward captures. The other rules regarding how kings carry out captures or jumps are identical to those

of the piece, except that a king is not required to pause at the king row, but may jump in and out on the same turn.

13. The game is won by the player who can make the last move. That is, no move is available to his opponent either because the opponent has no more pieces or kings, or because all of the opponent's pieces or kings are blocked and unable to move.
14. A game is drawn when both players agree to terminate play with a drawn ("tie") result.

When one player proposes a drawn game, and the other does not agree, the first player may request a "40-move" count. The count starts with the attacking player's first move after the request and counts only the moves of the attacking side. The attacking side must demonstrate a strengthened position (in these 40 moves) to the satisfaction of an impartial third person, or concede the draw.

The 40-move count is restarted any time when:

1. The player claiming the draw concedes that

there has been some strengthening of the attacker's position.

2. Any uncrowned piece of either side makes any advance towards the king row, or—
3. Any capture is made.

After the 40-move count is completed showing a strengthened position, the attacker must still complete the win. Other 40-move counts may still be requested later by the player claiming the draw.

15. When the same position (identical as to move, pieces, kings, and colors) occurs two or more times, a "see-saw" draw may be beginning. It is customary for the side desiring the draw to point out these repeated positions and suggest a draw. The other side is then expected to start a new attack or concede the draw.

NOTE: These rules were taken from the ARTICLES of the official rules of Checkers, written by the American Checker Federation.

**American Checker Federation
3475 Belmont Avenue
Baton Rouge, La 70808**

GAME SELECT MATRIX

Game No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No. of Players	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
No. of Plies of Computer Lookahead	1	2	3	4	5	6	7	8	9	--
Approx. Time for Move	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	5 sec.	10 sec.	30 sec.	1 min.	4 min.	15 min.	--

Game No.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
No. of Players	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
No. of Plies of Computer Lookahead	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Approx. Time for Move	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	4 sec.	6 sec.	14 sec.	30 sec.	2 min.	8 min.	

19

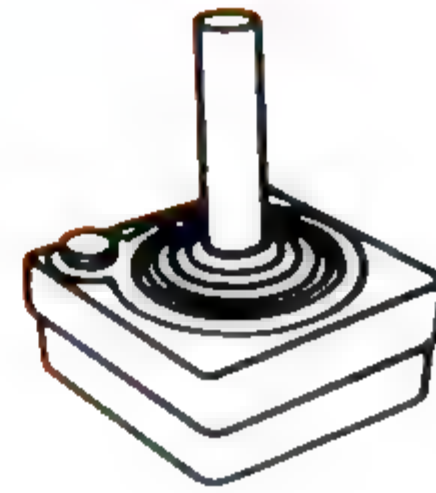
JEUX VIDEO

VIDEO CHECKERS™

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à manette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la manette de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.

N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position off) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.



RÈGLES DE BASE DU JEU DE CHECKERS: On trouvera une version abrégée des "Règles de base" du jeu à la fin de ce mode d'emploi.

(Le jeu de Checkers est une variante américaine du jeu de dames qui se joue sur un damier de 64 cases, avec 24 pions (12 par joueur). La dame se déplace et prend comme les pions, mais elle peut le faire soit en avançant, soit en reculant.)

COMMENT JOUER

L'ordinateur suit les règles normales du jeu de Checkers dont voici les principales:

1. On doit prendre (en sautant par-dessus le pion adverse) chaque fois que c'est possible.
2. Un pion parvenu à dame en prenant ne peut pas continuer à prendre au même tour.
3. Le jeu se termine dès qu'un

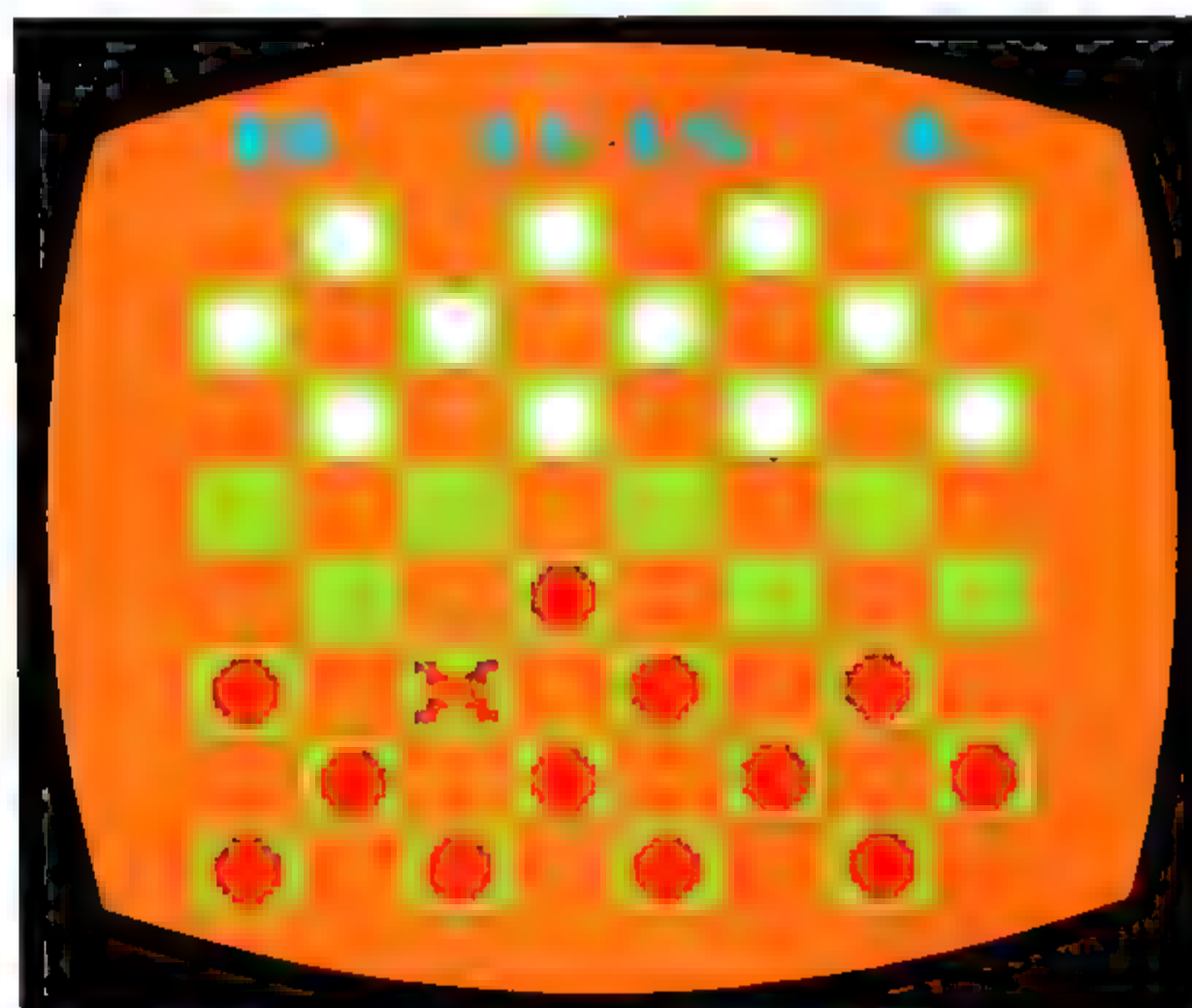
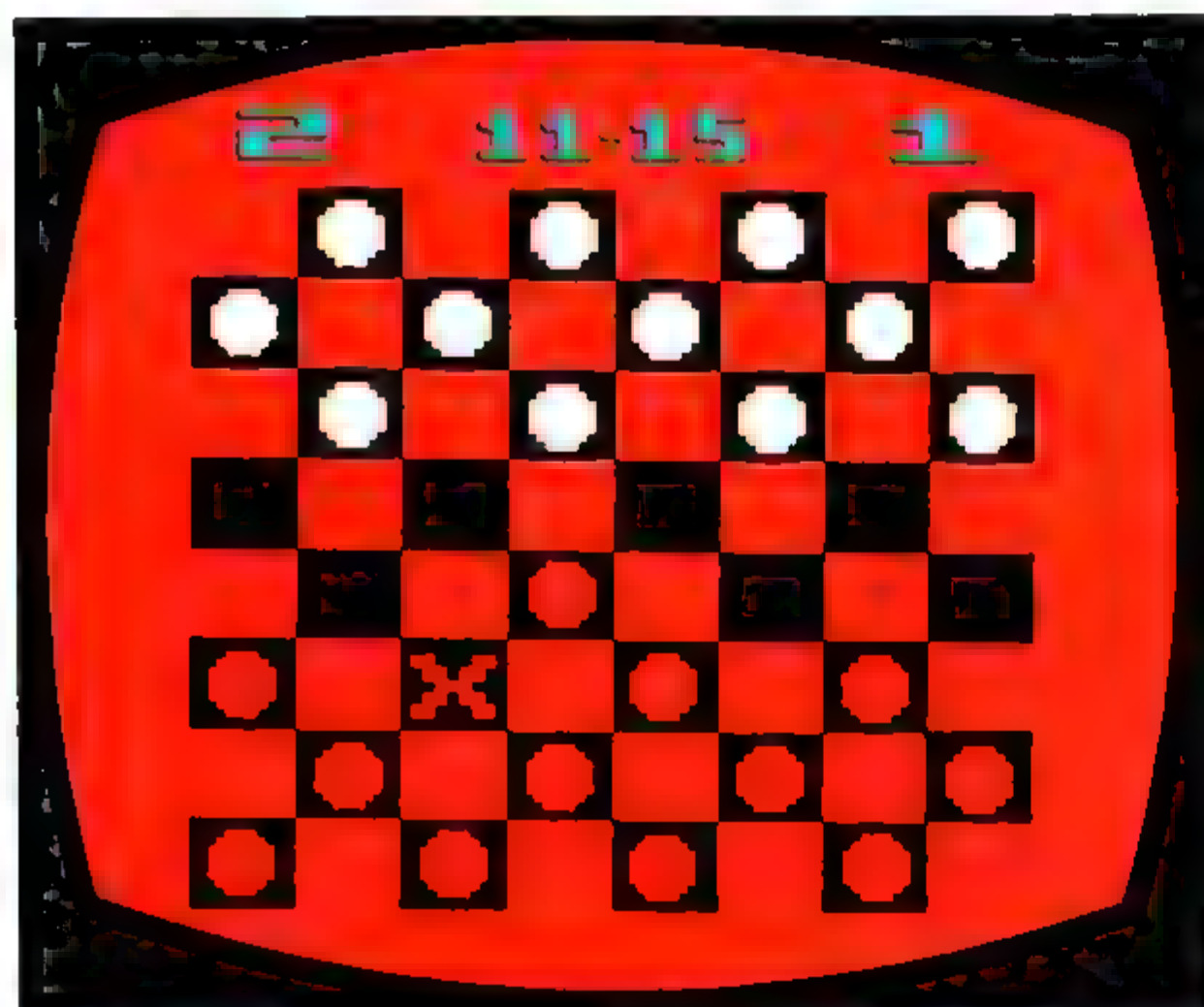
joueur ne peut plus jouer, soit parce qu'il se trouve bloqué, soit parce qu'il ne lui reste aucun pion.

Les pions sont en général appelés "noirs" et "blancs," quelles que soient leurs couleurs réelles. Dans le VIDEO CHECKERS ATARI, les pions sont rouges (ou gris-noirs) et blancs. Pour les parties d'amateurs (niveaux 1 à 4), les cases du damier sont noires et

rouges. Pour les parties de professionnels (niveaux 5 à 9), le damier prend les couleurs utilisées dans les tournois officiels (vert et jaune clair). (Voir les diagrammes

page suivante.)

N.B. Ces couleurs peuvent varier suivant les téléviseurs.

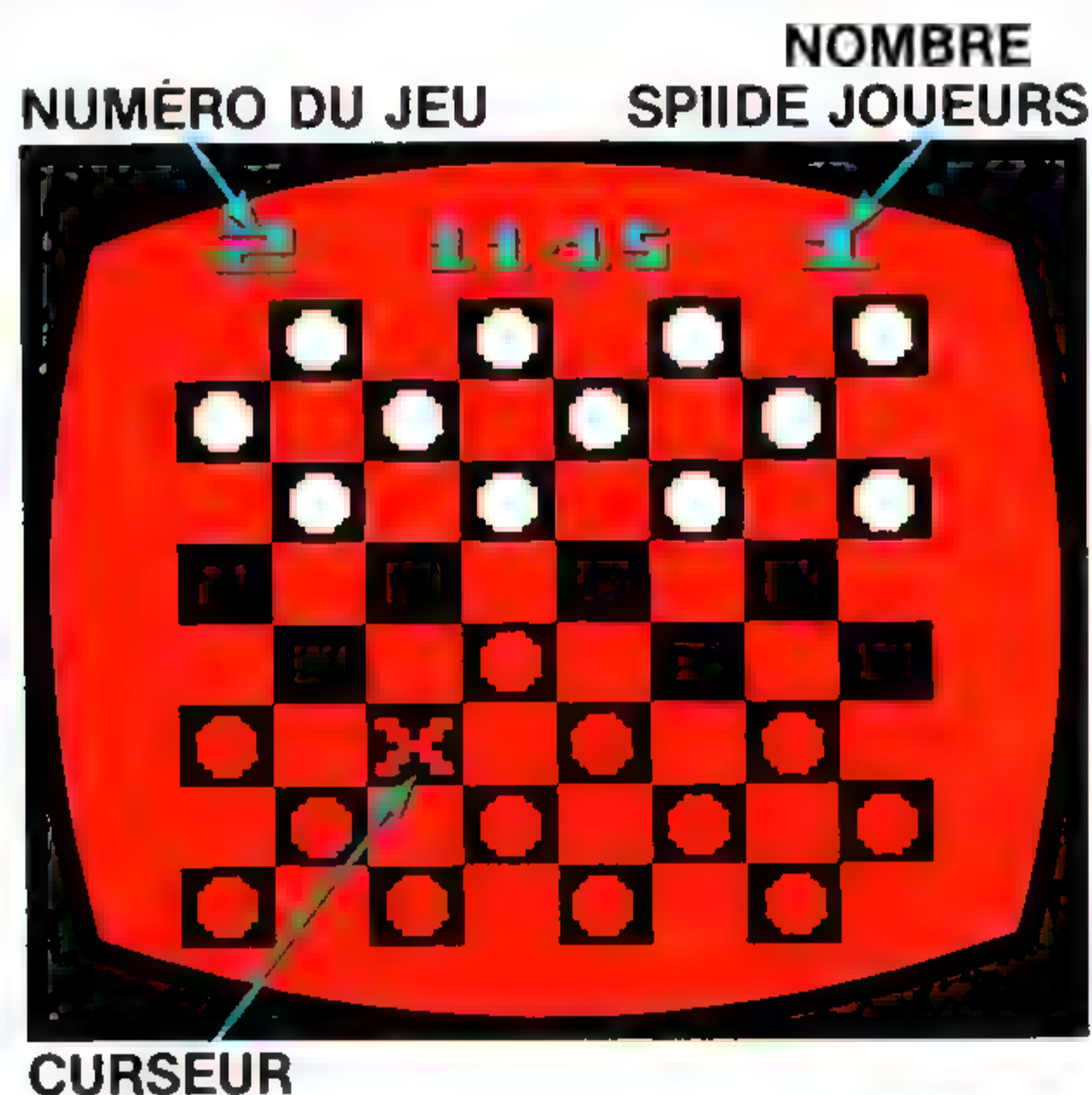


PUPITRE DE COMMANDE

SÉLECTEUR DE JEU

Utiliser le sélecteur de jeu pour changer de jeu et pour faire varier le numéro de jeu (affiché en haut et à gauche de l'écran; voir le diagramme). Si ce numéro est

blanc, c'est le joueur unique (ou le joueur de gauche) qui joue avec les pions blancs. Si ce numéro est bleu (ou noir sur les téléviseurs noir et blanc), le joueur unique joue alors avec les pions rouges



(ou gris). Les différentes variantes du jeu sont expliquées au chapitre **VARIANTES DU JEU** de ce mode d'emploi.

Dans les **Jeux 1 à 9**, l'ordinateur joue au jeu de Checkers normal. Son niveau d'habileté augmente avec le numéro du jeu. Le **Jeu 10** se joue à deux joueurs. Pour chaque jeu, le nombre de joueurs est affiché en haut et à droite de l'écran. (Voir diagramme page précédente.)

Les **Jeux 11 à 19** se jouent "à qui perd gagne." De même que pour les **Jeux 1 à 9**, le niveau d'habileté augmente avec le numéro du jeu. Mais cette fois, il s'agit d'être le premier à ne plus pouvoir jouer, soit en perdant tous ses pions, soit en s'arrangeant pour être bloqué.

On peut utiliser le **sélecteur de jeu** en cours de partie; l'ordinateur se met alors à jouer au niveau de difficulté ou suivant la variante choisis. Le **sélecteur de jeu** reste sans effet lorsque l'ordinateur est en train de calculer son prochain coup.

BOUTON DE REMISE À ZÉRO

Il sert à disposer les pions sur le damier pour commencer ou recommencer une partie. Si l'ordinateur joue le premier (voir **sélecteurs de difficulté de droite et de gauche**), il joue son premier coup au hasard. Pour débarrasser le damier de tous les pions, presser le bouton de **remise à zéro** après avoir placé le **sélecteur de difficulté de gauche** en position **a** (mode de composition). On peut utiliser le bouton de

remise à zéro à tout moment, même lorsque l'ordinateur est en train de calculer son prochain coup.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE GAUCHE

Pour une partie normale, le placer en position **b**. La position **a** sert à disposer des pions sur le damier; dans le mode de composition, utiliser la commande de gauche pour placer les pions comme on le désire. Amener le curseur sur la case où on désire placer un pion, qu'elle soit vide ou occupée. Presser le bouton de la commande: des pions de chaque couleur se mettent à clignoter dans cette case. Lâcher le bouton quand c'est le pion de la couleur désirée qui clignote. Pour poursuivre la partie, ramener le **sélecteur de difficulté de gauche** en position **b**.

Le **sélecteur de difficulté de gauche** n'est pas "surveillé" par l'ordinateur pendant que ce dernier calcule son prochain coup. On n'affecte donc pas ce coup si l'on déplace le sélecteur pendant que l'ordinateur effectue ses calculs.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE DROITE

En position **b**, c'est le joueur de gauche (si l'on joue à deux) ou le joueur unique (si l'on joue seul) qui a les "noirs" et qui joue le premier. En position **a**, c'est le joueur de droite (si l'on joue à deux) ou l'ordinateur (si l'on joue seul) qui a les "noirs" et qui joue le premier.

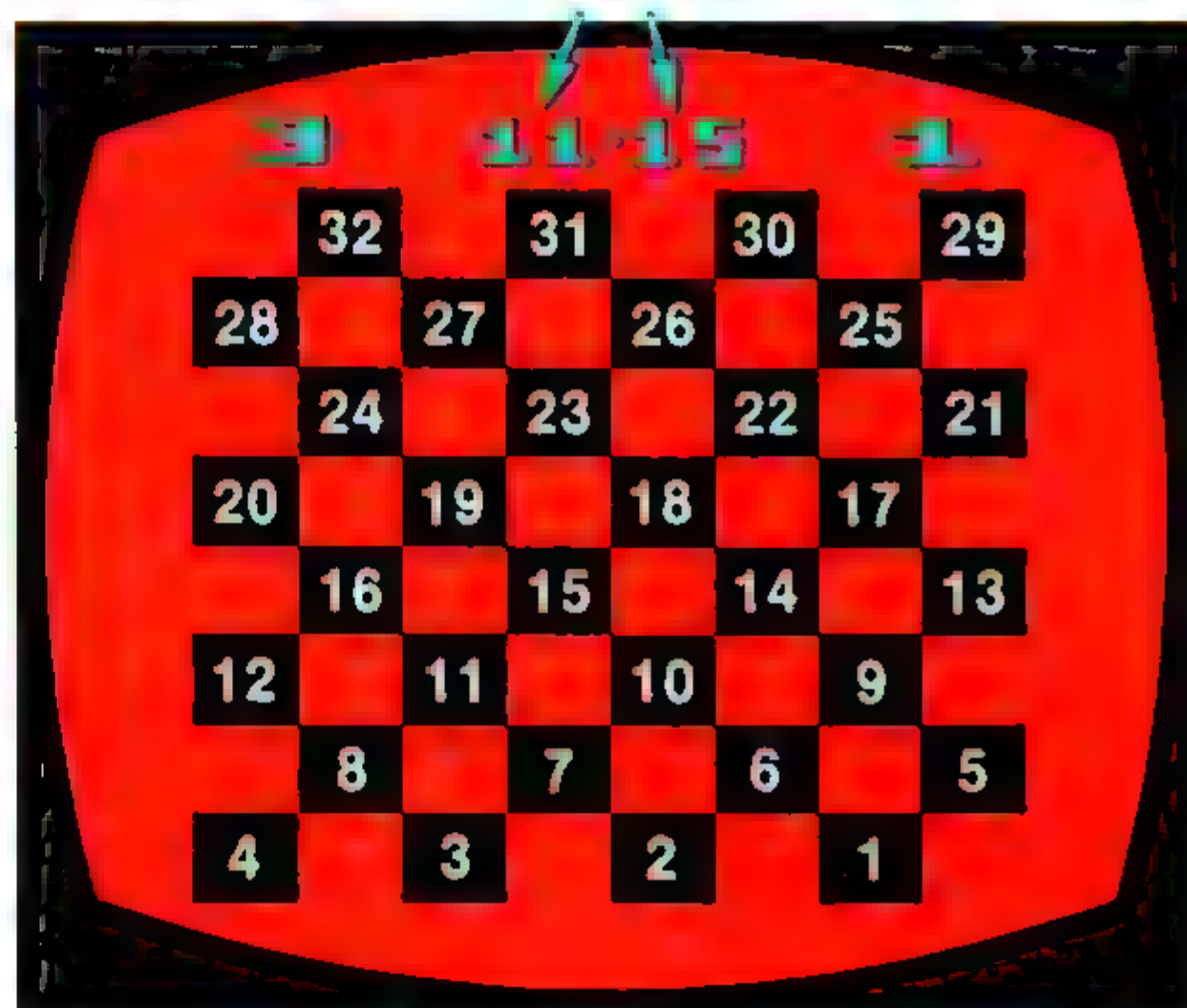
En actionnant le **sélecteur de difficulté de droite** quand c'est à son tour de jouer, le joueur change de place avec l'ordinateur. L'ordinateur prend ses pions et joue le coup suivant.

SÉLECTEUR COULEUR/NOIR ET BLANC

Outre sa fonction normale qui consiste à faire passer de la couleur au noir et blanc l'affichage du téléviseur, ce sélecteur détermine le système de numérotation des cases du damier. Cette dernière fonction permet d'opposer le VIDEO CHECKERS ATARI à d'autres jeux électroniques de Checkers qui utilisent une numérotation standard des cases pour entrer et afficher les coups joués. Elle permet également de jouer à partir d'exemples tirés de manuels.

Les cases sont numérotées de 1 à 32 comme le montre le diagramme (seules les cases de couleur sombre sont numérotées). Les numéros des cases sont affichés en haut de l'écran, entre le numéro du jeu et le nombre de joueurs (voir le diagramme). Le premier numéro est celui de la case de départ du coup; le second, celui de sa case d'arrivée. Ces deux nombres sont séparés par un tiret.

NUMÉROS DES CASES



Quand le **sélecteur couleur/noir et blanc** est en position "couleur," les cases 1 à 12 sont toujours les cases de départ des pions "noirs." Quand le sélecteur est en position "noir et blanc," ces cases sont toujours les cases de départ des pions "blancs." De cette façon, on peut jouer contre des ordinateurs ou des jeux qui attribuent toujours les cases 1 à 12 à leur adversaire, quelle que soit sa couleur.

Pour jouer contre un autre jeu de Checkers électronique, on commence par faire jouer l'un des ordinateurs. Le coup joué est ensuite entré manuellement dans le second ordinateur, qui décide alors du coup à jouer en réponse.

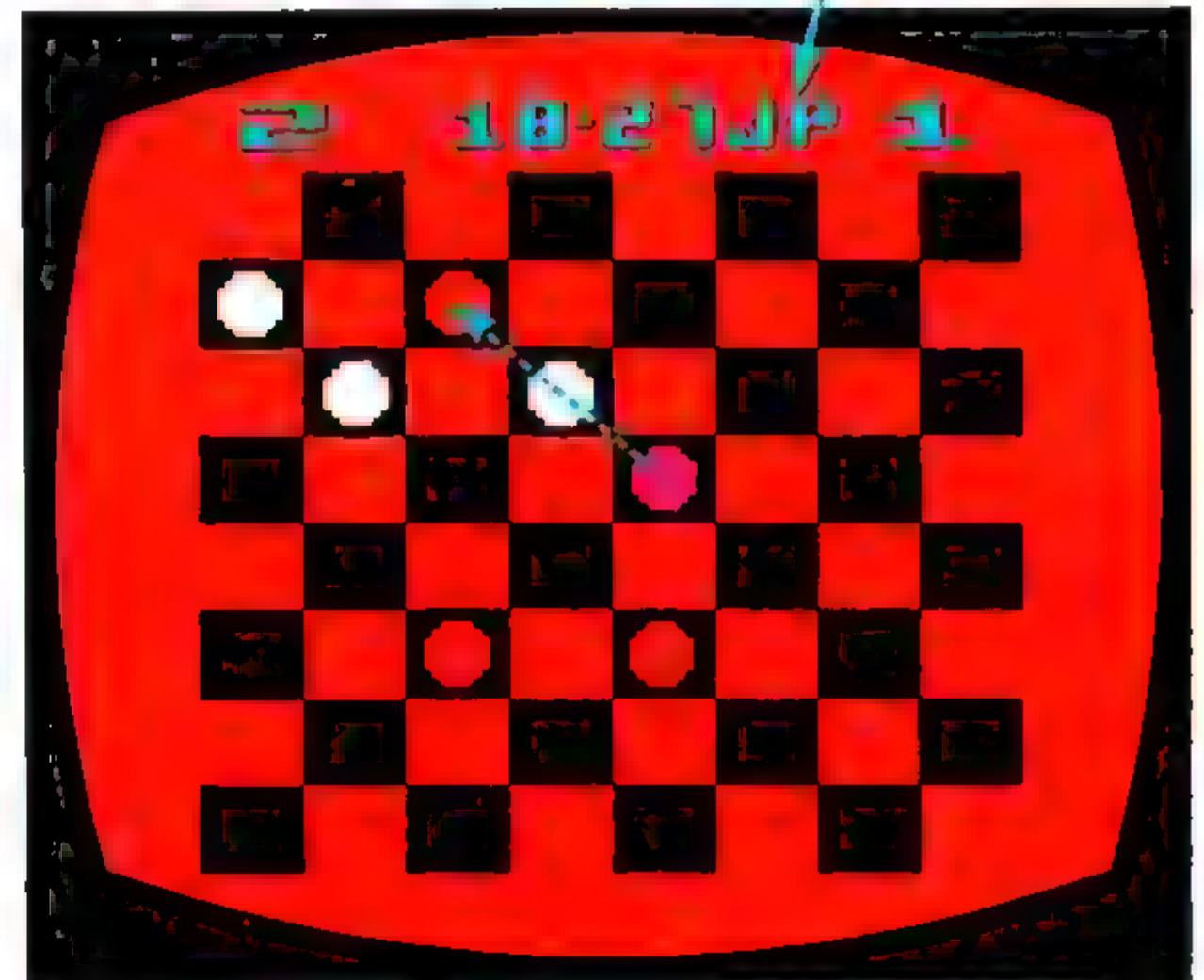
UTILISATION DE LA COMMANDE

La manette de la commande sert à déplacer le curseur ou les pions sur le damier. Le curseur est un X rouge ou blanc (gris foncé ou blanc sur un téléviseur en noir et blanc). La couleur du curseur indique à qui c'est le tour de jouer. Le curseur ne se déplace qu'en diagonale et sur les cases noires.

Pour avancer un pion, presser le bouton rouge de la commande après avoir amené le curseur sur la case où se trouve ce pion: le pion se trouve "soulevé." On l'amène ensuite sur la case désirée. Pour achever le coup, presser de nouveau le bouton de la commande: le pion se trouve "déposé." Aussi longtemps que le pion n'a pas été déposé, il est possible de le ramener à sa case de départ et d'avancer un autre pion. Quand le coup est joué, l'ordinateur joue à son tour. Un joueur dont c'est le tour de jouer peut utiliser le mode de composition pour annuler des coups déjà joués ou pour modifier la position des pions sur le damier.

Pour prendre, on soulève le pion à déplacer comme il vient d'être décrit. Ensuite on l'amène, par-dessus la pièce prise, jusqu'à la case vide suivante et on presse le bouton de la commande. Pour prendre plusieurs pions de suite, on continue à jouer jusqu'à la case appropriée et on presse de nouveau le bouton.

SIGNAL JUMP



L'ordinateur interdit de déplacer un pion qui ne peut jouer un coup légal ou d'amener un pion sur la mauvaise case. Dans ces deux cas, il émet un signal sonore. Lorsqu'un joueur est obligé de prendre, les lettres "JP" (pour JUMP) se mettent à clignoter en haut de l'écran, comme indiqué sur le diagramme.

Lorsque le sélecteur de difficulté de gauche est en position a (mode de composition), le bouton de la commande de gauche sert au choix des pions qu'on désire placer dans les cases. On amène d'abord le curseur sur la case désirée. Puis on presse le bouton de la commande sans arrêt, ou on le presse plusieurs fois, jusqu'à ce que le pion désiré apparaisse.

On notera que l'ordinateur transforme en dame tout pion que l'on place sur la première rangée du camp adverse de ce pion.

VARIANTES DU JEU

(Renseignements sur l'ordinateur)

Comme on l'a déjà indiqué, les Jeux 1 à 9 se jouent normalement, le Jeu 10 se joue à deux, et les Jeux 11 à 19 se jouent à qui perd gagne; il s'agit alors d'être le premier à perdre tous ses pions ou à se trouver bloqué et incapable de jouer.

JEU DE L'ORDINATEUR

Le temps qu'il faut à l'ordinateur pour jouer dépend du niveau de difficulté et du nombre de possibilités qui s'offrent à lui. Les temps indiqués dans la **MATRICE DU JEU** sont approximatifs. En réalité, l'ordinateur prend plus ou moins longtemps suivant la position des pions.

Pendant que l'ordinateur calcule son prochain coup, le damier disparaît de l'écran; il est remplacé par des éclairs de couleur (différentes nuances de gris sur les téléviseurs en noir et blanc). Ceci permet d'accélérer le jeu de l'ordinateur; en effet, maintenir l'affichage prend du temps. En outre, en raison de sa conception, il est difficile au Video Computer System ATARI d'exécuter des calculs complexes et d'afficher le damier en même temps. Lorsque l'ordinateur a achevé de jouer son coup, le damier reparaît. Le coup joué par l'ordinateur est indiqué par un X clignotant de la couleur des pions de l'ordinateur et par le clignotement d'un de ses pions. Le cas échéant, les pièces prises clignotent aussi. Le curseur du joueur, de la couleur de ses pions, ap-

paraît. Dès que le joueur déplace la manette ou presse le bouton de sa commande, le pion de l'ordinateur cesse de clignoter et les pièces prises disparaissent.

MÉTHODE DE L'ORDINATEUR

Pour calculer son prochain coup, l'ordinateur procède à ce qu'on appelle une "recherche en arbre" avec élimination "alpha-bêta." En d'autres termes l'ordinateur choisit un coup possible, puis une réponse de son adversaire. Suivant le niveau de difficulté, l'ordinateur continue à imaginer ses coups et les réponses de son adversaire. À un certain moment, il étudie aussi la position et le nombre des pions des deux camps qui restent sur le damier. L'ordinateur répète cette opération pour un certain nombre de combinaisons de coups et finit par jouer le coup qui lui paraît le meilleur en ce qui le concerne, en supposant que son adversaire fera de même. L'élimination alpha-bêta est une technique qui permet de réduire le nombre de coups à examiner.

C'est le numéro du jeu qui détermine combien "d'étages" successifs l'ordinateur devra parcourir sur l'arbre (voir **MATRICE DU JEU**). Chaque "étage" correspond à un coup joué par un joueur. Techniquement parlant, un "coup" se compose de deux "étages" (un coup pour chaque joueur). Par exemple, dans le Jeu 1, l'ordinateur n'examine qu'un seul étage. Toutefois, s'il y a prise, il continue ses recherches jusqu'à ce qu'il ait épuisé toutes les prises possibles, quel que soit le numéro du jeu.

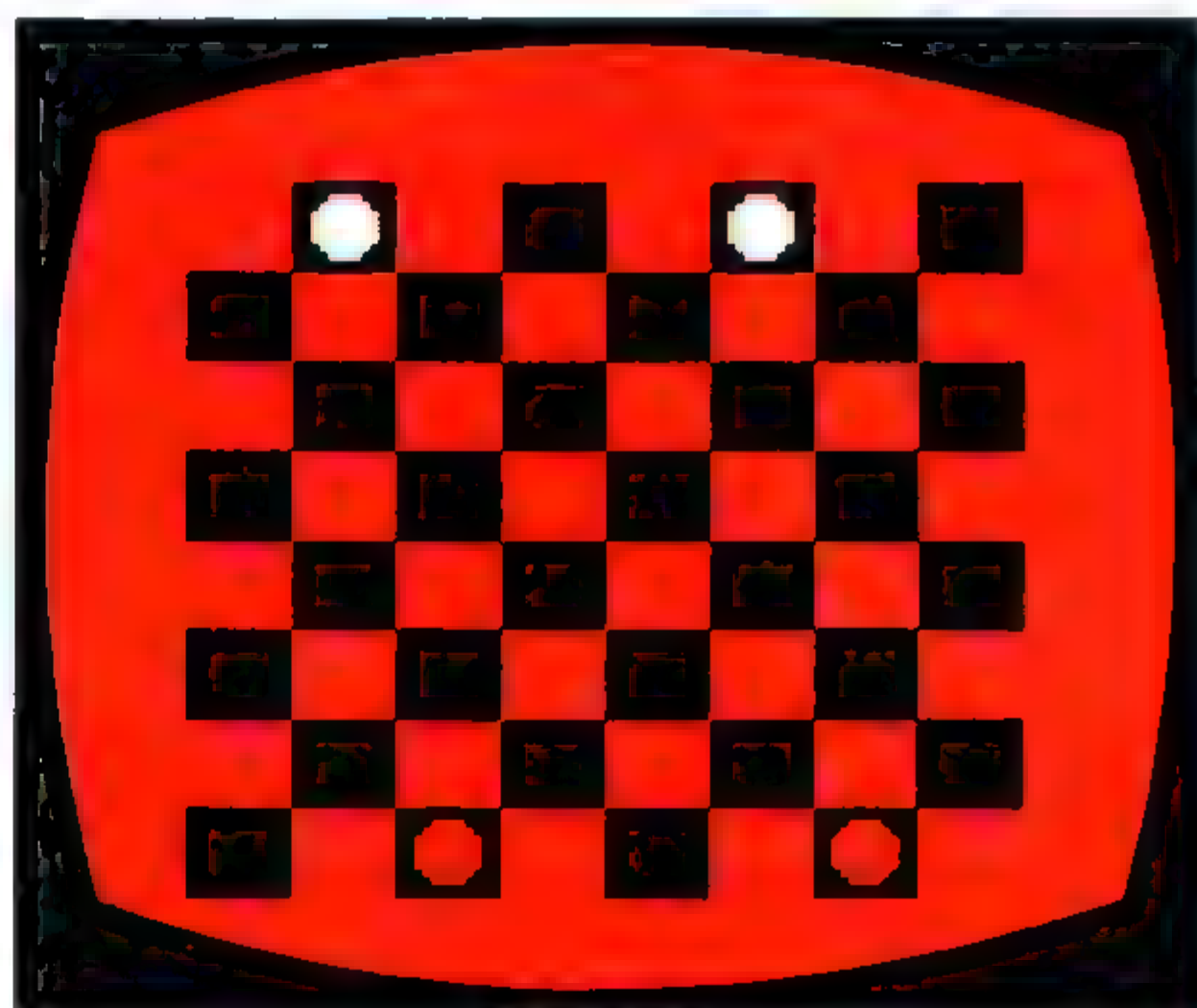
L'intelligence de l'ordinateur augmente avec le niveau de difficulté. Au niveau 1 (Jeu 1), l'ordinateur n'étudie pas la position des pions. Il se contente de compter le nombre de pions restant sur le damier, en donnant proportion-

nellement plus de valeur aux dames. À partir du niveau 4, il met en oeuvre une étude complète des positions, y compris la protection des deux dernières rangées et le contrôle du centre et des coins doubles.

STRATÉGIE

Voici les principaux points dont il faut se souvenir pendant la partie:

1. Essayer de s'emparer du centre du damier.
2. Empêcher l'adversaire d'aller à dame en maintenant des pions sur les cases 1 et 3 ou 30 et 32 (voir le diagramme).
3. Essayer d'être le premier à aller à dame et bien employer cette dame.
4. Préméditer des prises en série afin de s'assurer une supériorité numérique d'un ou deux pions (prises à 2 pour 1, 3 pour 2, etc.).
5. Une fois cette supériorité acquise, provoquer des



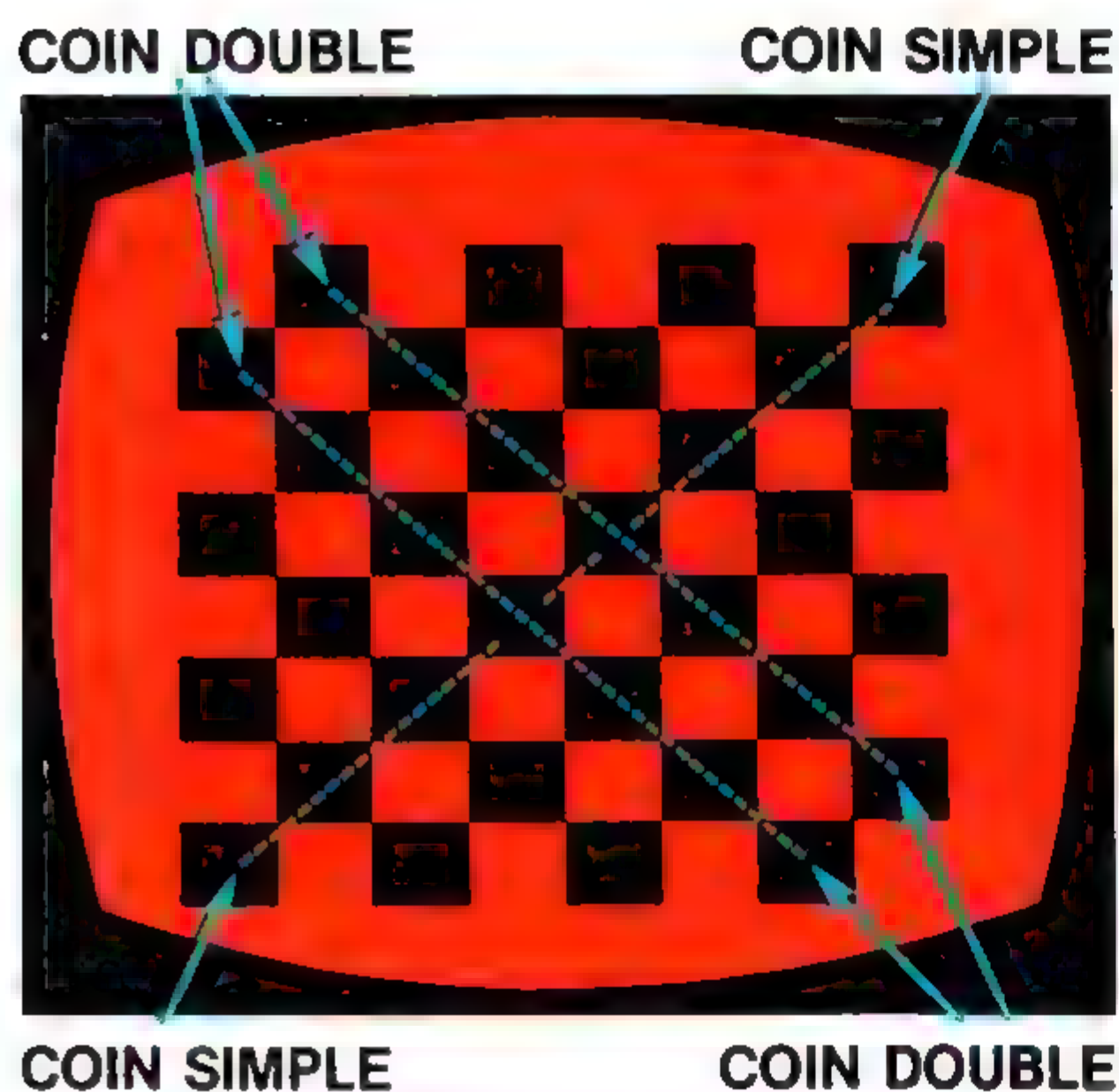
échanges pour réduire le nombre des pions: deux dames peuvent en battre une seule. Si l'on n'a pas la supériorité du nombre, éviter les échanges pion pour pion.

RÈGLES DE BASE DU JEU DE CHECKERS

1. Le damier est divisé en 64 cases de couleur alternativement claire et foncée, réparties suivant 8 colonnes et 8 rangées.
2. Le damier officiel de

l'American Checker Federation (ACF) se compose de cases vertes et jaune clair représentant respectivement les cases foncées et claires.

3. Le damier est orienté de sorte que chacun des joueurs ait une case de coin verte (ou noire) à sa gauche. Ces cases forment ce qu'on appelle les "coins simples." La case verte située à l'extrême droite (par rapport au joueur) et la case verte qui se trouve en haut et à droite de cette première case forment ce qu'on appelle un "coin double." (Voir le diagramme.)

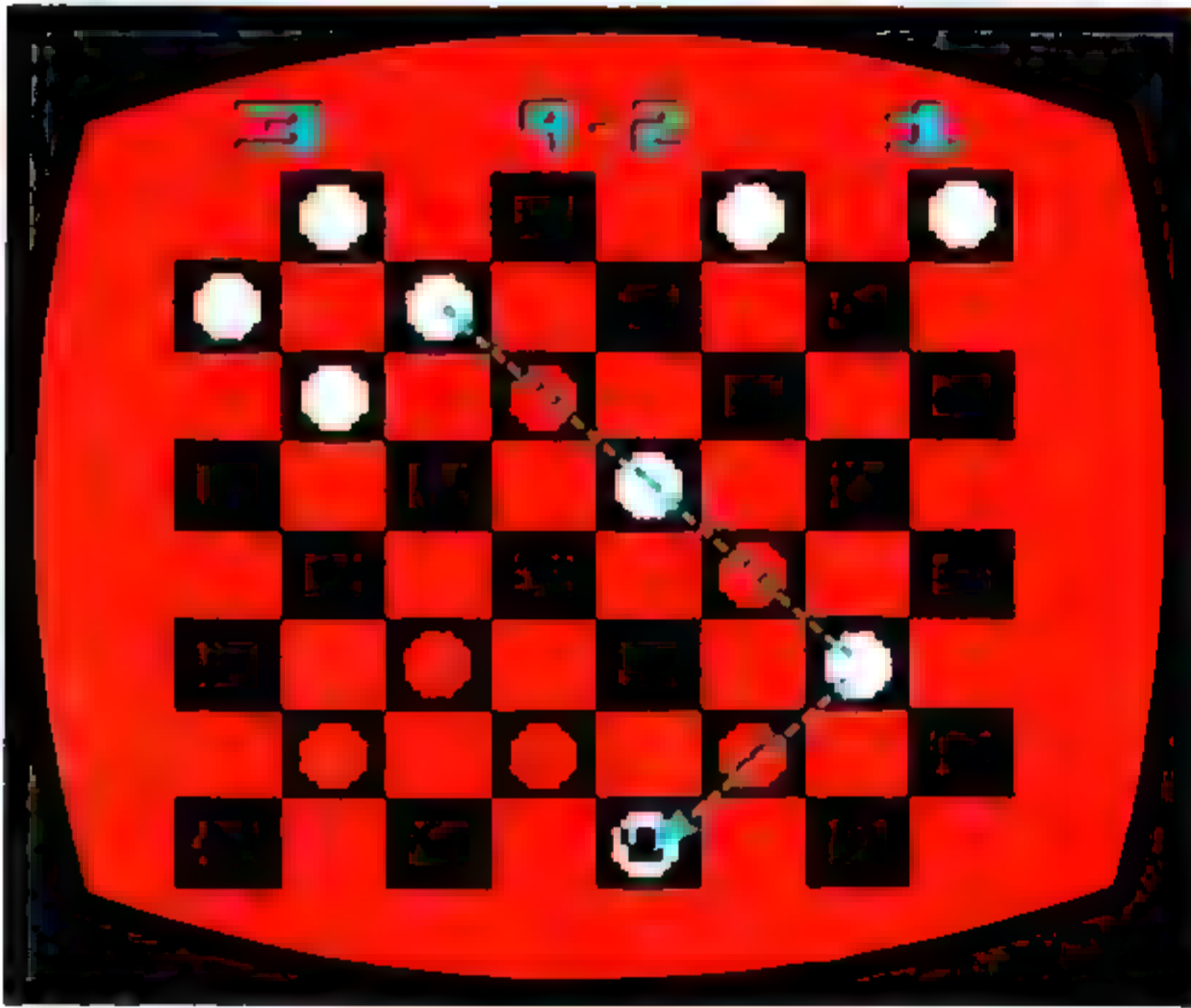


4. Chaque joueur commence la partie avec 12 pions. Ces pions sont disposés sur les cases 1 à 12 et 21 à 32 respectivement.
5. Les joueurs jouent à tour de rôle.

6. Les pions se déplacent sur les cases vertes (noires) seulement. Un coup ordinaire consiste à passer d'une case verte à une autre case verte vide. Ce déplacement ne peut s'effectuer que vers l'avant et vers une case diagonalement adjacente à la case de départ. Les pions ne se déplacent que d'une case à la fois, en avançant suivant une diagonale vers la gauche ou la droite.

7. Pour prendre (capturer), le pion qui prend part d'une case verte et passe par-dessus une autre case verte (en avançant en diagonale) où se trouve un pion (ou une dame) adverse. La case où il arrive après avoir pris doit être une case vide. Le pion pris est enlevé du damier.
8. Lorsqu'un joueur a la possibilité de prendre, il doit le faire. S'il refuse, il perd la partie. S'il peut prendre de plusieurs façons, il choisit le coup qu'il préfère; il n'est pas obligé de choisir le coup qui permet le plus grand nombre de prises.

9. Lorsqu'il est possible d'effectuer une prise multiple, on doit le faire. (Voir le diagramme.) Chaque fois que la prise d'un pion entraîne la possibilité d'en prendre d'autres, on doit aller



jusqu'au bout; on n'a pas le droit de s'arrêter en chemin.

10. Un pion se transforme en dame lorsqu'il parvient à la dernière rangée à partir de son camp, soit par un coup ordinaire, soit en prenant.
11. Les dames peuvent se déplacer à reculons. Toute dame peut avancer ou reculer en diagonale, vers la droite ou vers la gauche, d'une case vide à une case vide adjacente.
12. Les dames peuvent prendre à reculons. Pour le reste, une dame prend ou capture exactement comme les pions, sauf que la dame n'a pas à s'arrêter si elle se trouve atteindre la dernière rangée à partir de son camp; elle peut atteindre cette rangée en prenant et en repartir pour continuer à prendre au même tour.

13. C'est le joueur qui joue le dernier qui a gagné. Autrement dit, son adversaire se trouve incapable de jouer, soit parce qu'il ne lui reste plus de pions ou de dames, soit parce que tous ses pions et ses dames sont bloqués et ne peuvent pas bouger.
14. La partie est nulle quand les deux joueurs sont d'accord pour déclarer la nullité du résultat.

Si l'un des joueurs offre de déclarer la partie nulle et que l'autre s'y oppose, le premier joueur peut demander un arbitrage en 40 coups. Le compte des coups commence avec le premier coup joué après la demande d'arbitrage par le joueur qui attaque; seuls sont comptés les coups du joueur qui attaque. Ce dernier dispose de 40 coups pour convaincre un arbitre impartial qu'il a renforcé sa position; sinon, il doit accepter que la partie soit déclarée nulle.

Le décompte des 40 coups repart à zéro chaque fois que:

1. Le joueur qui demande que la partie soit déclarée nulle reconnaît que la position du joueur qui attaque se trouve renforcée.
2. Un pion quelconque de l'un des deux joueurs se rapproche de la rangée où il doit aller à dame.

3. Un pion quelconque a été capturé.

Si le joueur qui attaque a démontré un renforcement de sa position après le décompte des 40 coups, il doit quand même finir de gagner la partie. Le joueur qui demande que la partie soit déclarée nulle peut demander un nouvel arbitrage en 40 coups dans la suite de la partie.

15. Lorsque les joueurs se retrouvent deux ou trois fois de suite dans la même position (identique quant au coup, aux pions, aux dames et aux couleurs), c'est le signe précurseur d'une partie nulle "en bascule." En général, le

joueur qui désire que la partie soit déclarée nulle attire l'attention sur cette répétition. L'autre joueur doit alors lancer une nouvelle attaque ou bien accepter l'offre de partie nulle.

N.B. Ces règles sont extraites de RÈGLES officielles du jeu de Checkers rédigées par l'American Checker Federation.

American Checker Federation
3475 Belmont Avenue
Baton Rouge, Louisiana 70808,
États-Unis

MATRICE DE SÉLECTION DE JEU

Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre de joueurs	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
Nombre de coups prévus à l'avance par l'ordinateur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	--
Durée approximative d'un coup	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	5 sec.	10 sec.	30 sec.	1 min.	4 min.	15 min.	--

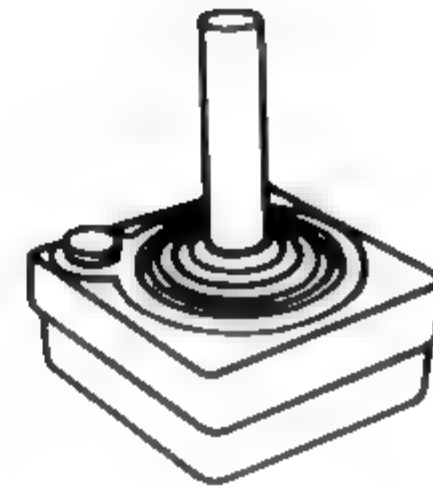
Numéro du jeu	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Nombre de joueurs	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Nombre de coups prévus à l'avance par l'ordinateur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Durée approximative d'un coup	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	4 sec.	6 sec.	14 sec.	30 sec.	2 min.	8 min.	

19

THE STEEL

VIDEO CHECKERS™

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der linken (**LEFT**) und rechten (**RIGHT**) Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Fernseh Bildschirm weist.



Bei Spielen für einen Spieler benützen Sie die linke Buchse (**LEFT CONTROLLER**). Für weitere Details sehen Sie bitte unter Abschnitt 3 der Video Computer Spielanleitung nach.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI Game Programs den Konsolenschalter (**power**) stets **AUS** (off). Dadurch werden

die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer Systems wird verlängert.

DIE GRUNDREGELN VON CHECKERS: Eine kurz gefaßte Version der "Grundregeln" des Spiels finden Sie am Ende dieser Broschüre.

SO WIRD GESPIELT

Für den Computer gelten die allgemeinen Dame-Spielregeln. Die wichtigsten Regeln sind:

1. Ein Spieler muß springen, wenn er kann.
2. Erreicht ein Spieler mit seinem Stein die Dame-Reihe und erhält eine Dame, ist der Zug damit abgeschlossen. Der andere Spieler ist nun an der Reihe.

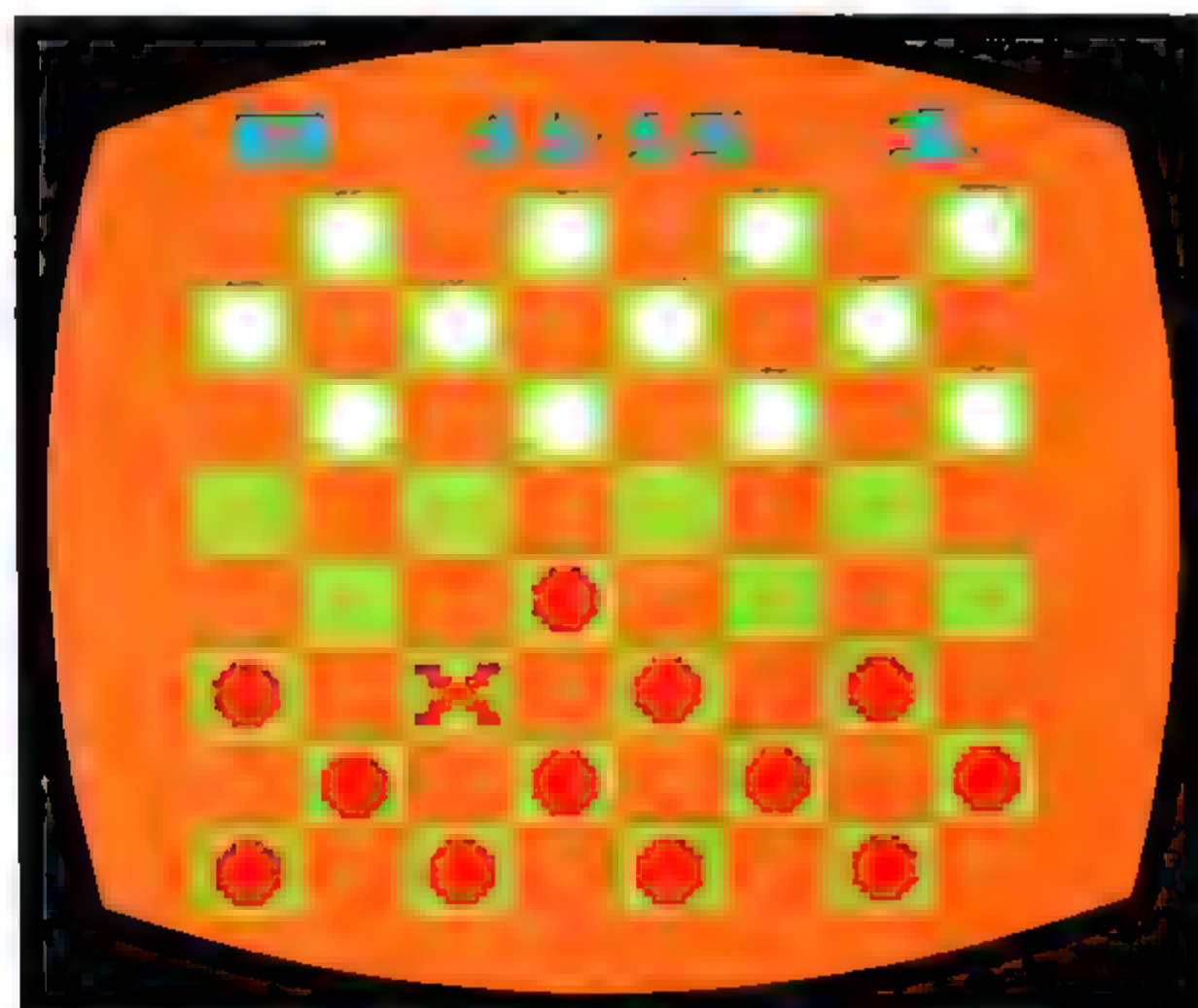
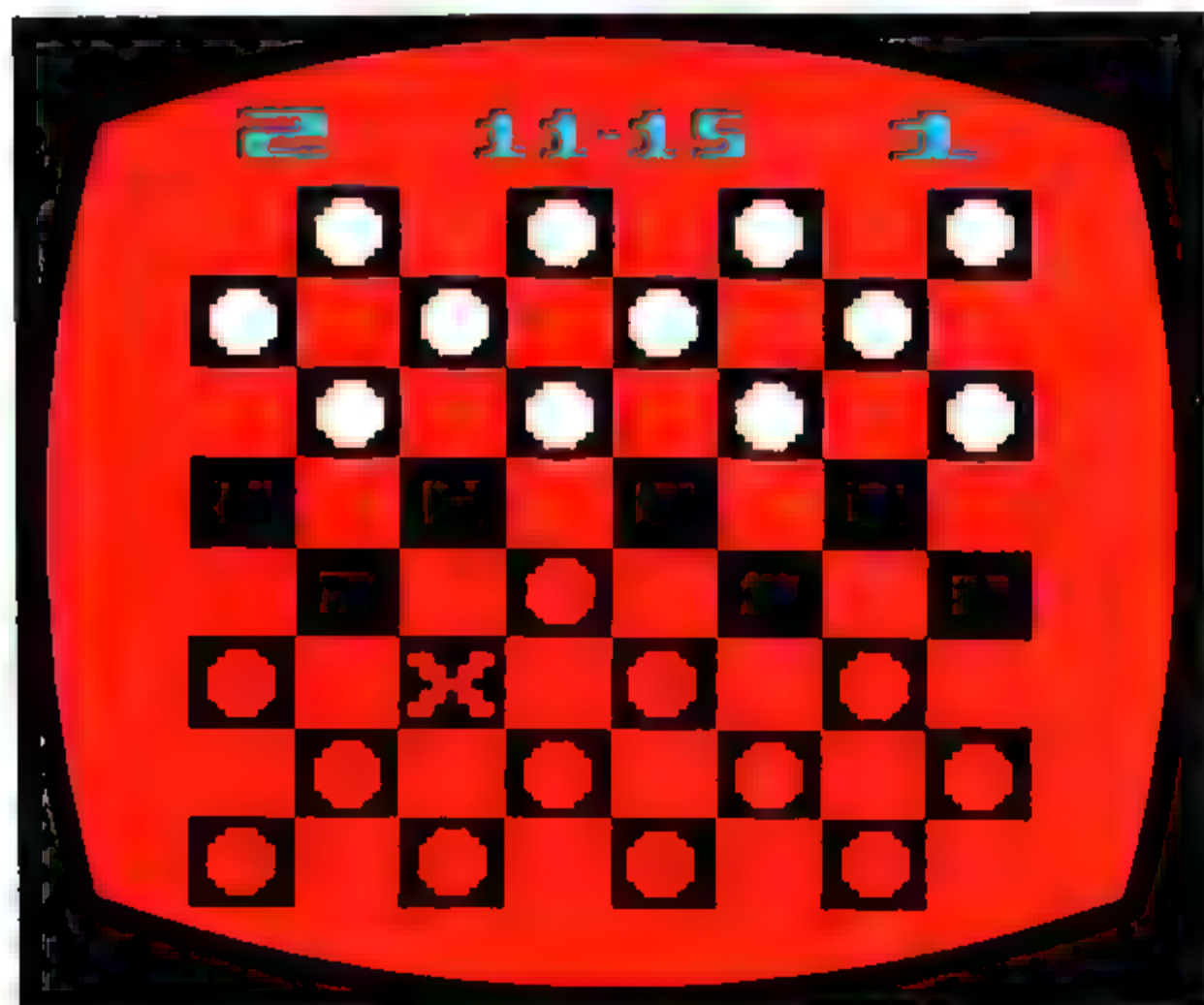
3. Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, entweder, weil er keine Steine hat, oder eingekreist ist.

Die Steine werden im allgemeinen als "schwarz" und "weiß" bezeichnet unabhängig von ihrer wirklichen Farbe. Im ATARI® VIDEO CHECKERS™ sind die Steine rot (oder dunkelgrau/schwarz) und weiß. Bei

den Anfänger-Spielen (Stufe 1 bis 4) hat das Brett schwarze und rote Felder. In den Profispielen (Stufe 5 bis 9) werden die offiziellen Turnierfarben, grün und braun, benützt. (Siehe nachfolgende Ab-

bildung.)

HINWEIS: Die Farben können auf den einzelnen Fernsehapparaten verschieden erscheinen.

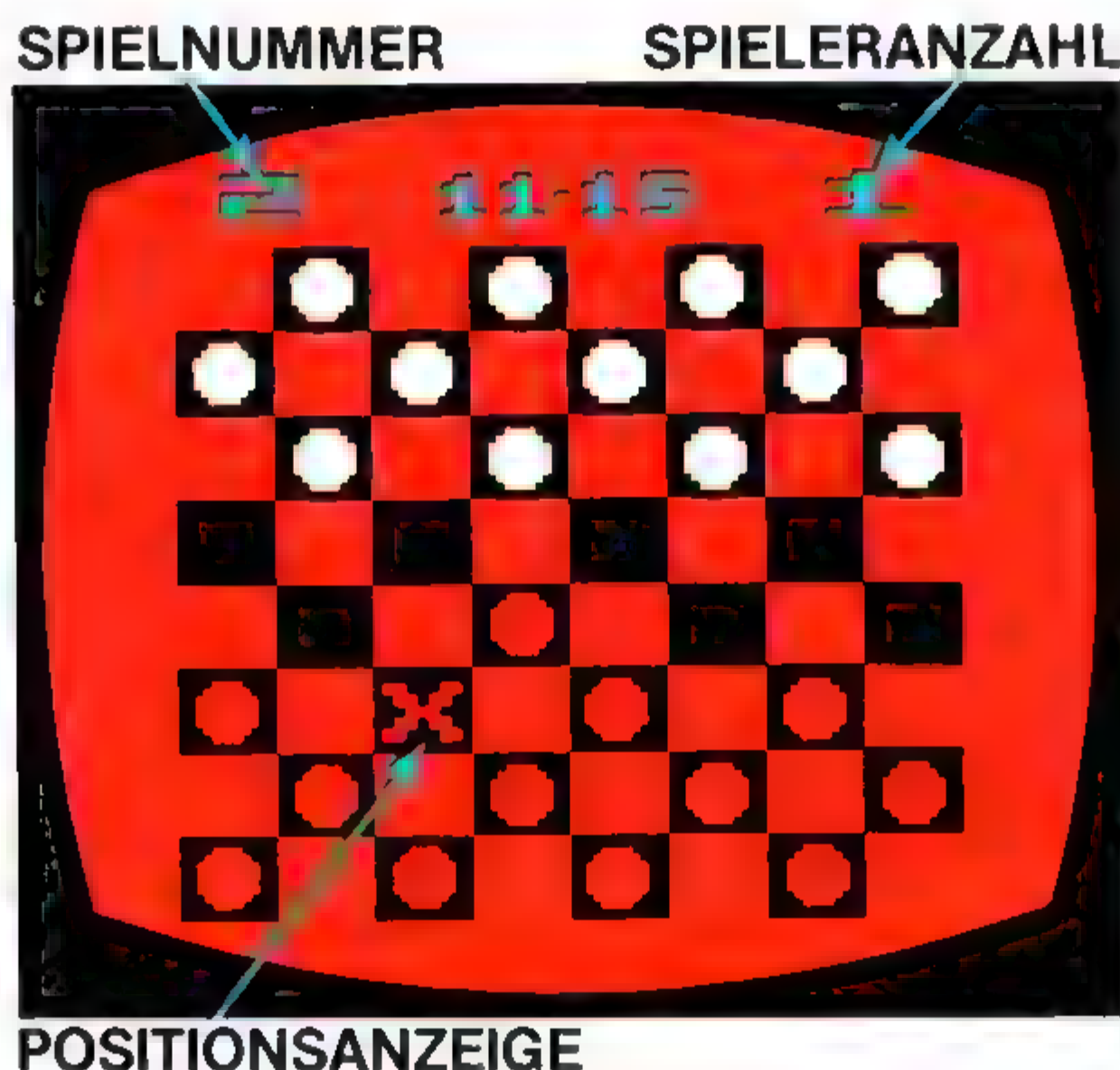


SPIELBEGINN

KONSOLEN STEUERUNG SPIELWAHLSCHALTER (game select)

Der game select-Schalter wird gedrückt, um das Spiel und die

Spielnummer zu ändern (angezeigt in der oberen, linken Ecke des Bildschirms; siehe auch Abbildung). Ist die Spielnummer



weiß, gehören dem menschlichen Gegner (oder dem linken Spieler) die weißen Steine. Ist die Spielnummer blau (oder schwarz auf schwarz/weiß Geräten) ist der menschliche Gegner rot (grau). Die einzelnen Spielvariationen finden Sie unter **SPIELVARIATIONEN** dieser Anleitung.

In den **Spiele 1-9** spielt der Computer normales Damespiel. Mit jeder Spielnummer erhöht sich die Intelligenz des Computers. **Spiel 10** ist für zwei Spieler. Die Spieleranzahl für jedes Spiel ist in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eingeblendet. (Siehe vorhergehende Abbildung.)

Die Spiele 11-19 sind "verschenkte" Damespiele. Wie bei den Spielen 1-9, nimmt auch hier die Intelligenz mit jeder Spielnummer zu. Das Ziel eines vershenkten Damespiels ist es, als erster keinen Zug mehr ausführen zu können, entweder durch den Verlust aller Steine, oder Einkreisung.

Der **Spielwahlschalter (game select)** kann während eines Spieles gedrückt werden; der Computer fährt ohne Unterbrechung mit der neugewählten Schwierigkeitsstufe, oder Variation fort. Bereitet der Computer seinen nächsten Zug vor, ist der **game select**-Schalter wirkungslos.

SPIELRÜCKSETZSCHALTER (game reset)

Mit diesem Schalter Können Sie die Steine auf dem Brett aufstellen, oder ein Spiel jederzeit zum Anfangspunkt zurückbringen.

Beginnt der Computer das Spiel (siehe **rechter (right)** und **linker (left)**) **Schwierigkeits-(difficulty)-schalter**), führt er seinen ersten Zug willkürlich aus. Um alle Steine vom Brett zu nehmen, drücken Sie den **game reset**-Schalter zusammen mit dem **left-difficulty**-Schalter, in der **a**-Stellung (Aufstellvorgang). Der **game reset**-Schalter kann jederzeit benützt werden; auch, wenn der Computer seinen nächsten Zug vorbereitet.

LINKER SCHWIERIGKEITS-SCHALTER (left difficulty)

Die **b**-Stellung ist für herkömmliches Damespiel. In der **a**-Stellung werden die Steine aufgestellt. Zum Aufstellen benutzen Sie den linken Steuerknüppel und setzen die Steine irgendwo auf's Brett. Führen Sie die Positionsanzeige auf das Feld, auf das Sie einen Stein setzen möchten. Dabei ist es unwichtig, ob das Feld leer oder besetzt ist. Drücken Sie den roten Knopf der Knüppelsteuerung, und die Steine beider Farben blinken im betreffenden Feld. Blinkt der von Ihnen manövrierte Stein, lassen Sie den roten Knopf los. Um das Spiel fortzusetzen, bringen Sie den **left difficulty**-Schalter in die **b**-Stellung zurück.

Der **left difficulty**-Schalter ist nicht "aktiv," während der Computer seinen nächsten Zug vorbereitet. Das bedeutet, daß dieser Schalter wirkungslos ist, wenn er betätigt wird, solange der Computer einen Zug vorbereitet.

RECHTER SCHWIERIGKEITS-SCHALTER (right difficulty)

In der **b**-Stellung ist der linke Spieler bei einem Spiel für zwei Spieler, oder der Einzelspieler bei einem Spiel für Einem "schwarz," und beginnt. In der **a**-Stellung ist der rechte Spieler bei einem Spiel für zwei Spieler, oder der Computerspieler beim Einzelspiel "schwarz," und fängt an.

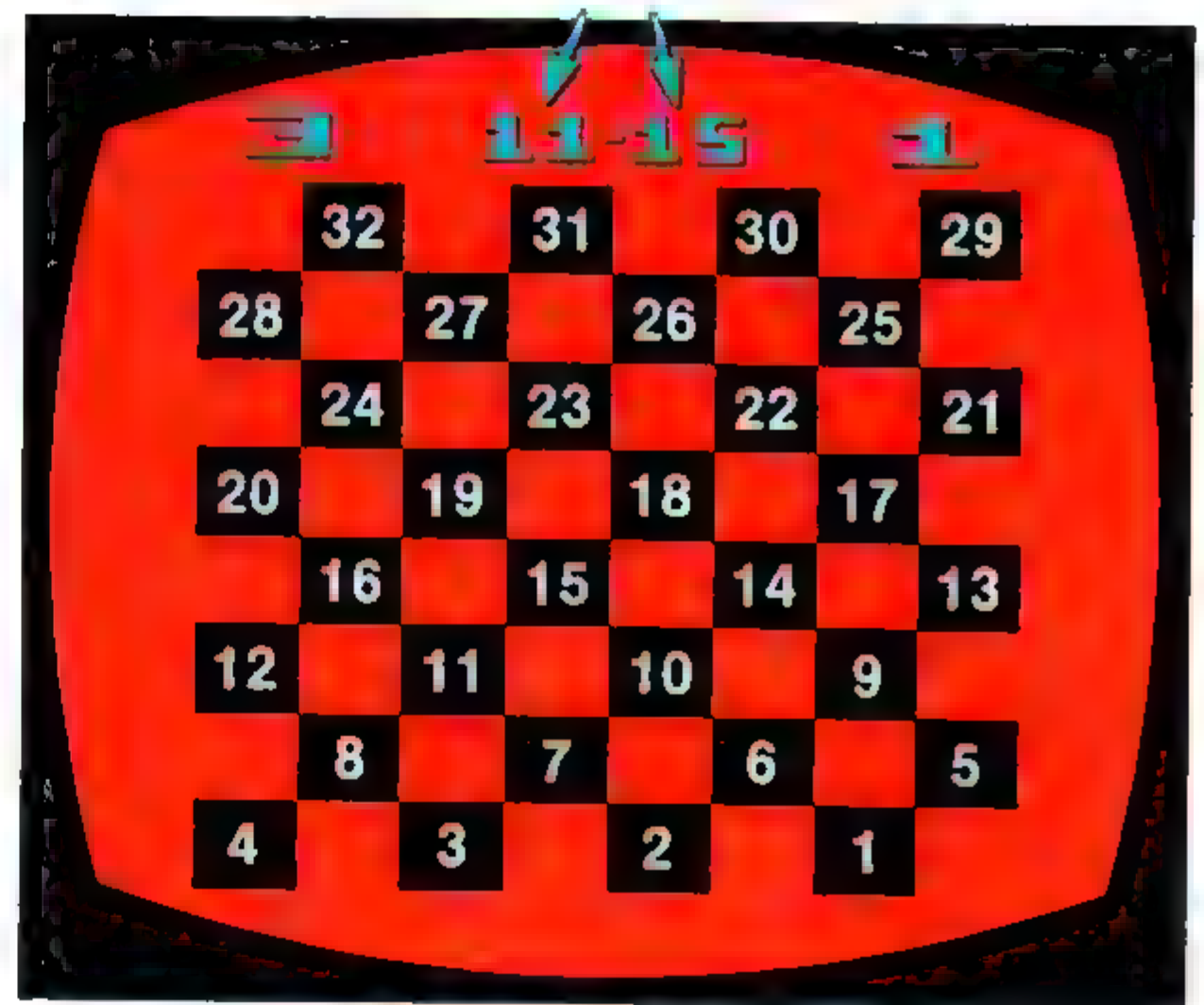
Sind Sie an der Reihe und Sie drücken den **right difficulty**-Schalter, wechseln Sie Seiten mit dem Computer. Der Computer übernimmt Ihre Steine, und den nächsten Zug.

COLOR/B-W Schalter

Außer der normlen Farbänderungsfunktion von COLOR auf **s-w (b-w)**, untersteht diesem Schalter noch das Nummernschema des Bretts. Durch diese letztere Einrichtung ist es möglich, mit dem ATARI VIDEO CHECKERS-Spiel gegen Computerspiele zu spielen, die ein Standard Nummernschema benutzen, um Züge auszuführen und darzustellen. Auf diese Weise lassen sich auch Spiele aus Schachbüchern spielen.

Die Felder sind von 1 bis 32 nummeriert (nur die dunklen Felder sind nummeriert). Siehe Abbildung. Die Nummern der Felder sind in der oberen Bildschirmmitte zwischen Spielnummer und Spieleranzahl eingeblendet. (Siehe Abbildung.) Die erste Zahl bezieht sich auf das Ausgangsfeld, die zweite auf das Bestimmungsfeld.

FELDER-NUMMERN



Die beiden Zahlen sind durch einen Querstrich getrennt.

Ist der color/b-w Schalter auf COLOR, beginnen die "schwarzen" Steine immer auf den Feldern 1-12. Befindet sich der Schalter auf **b-w**, beginnen die weißen Steine immer auf den Feldern 1-12. Somit ist es möglich, mit Computern oder Apparaten zu spielen, deren Gegner stets auf den Feldern 1-12 sind, unabhängig von der Farbe.

Spielen Sie gegen ein anderes Dame-Computerspiel, beginnen Sie, indem einer der Computer den ersten Zug macht. Der Spieler des anderen Computers vollzieht daraufhin den ersten Zug von Hand, und läßt dann seinen eigenen Computer den korrespondierenden Zug ausführen.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

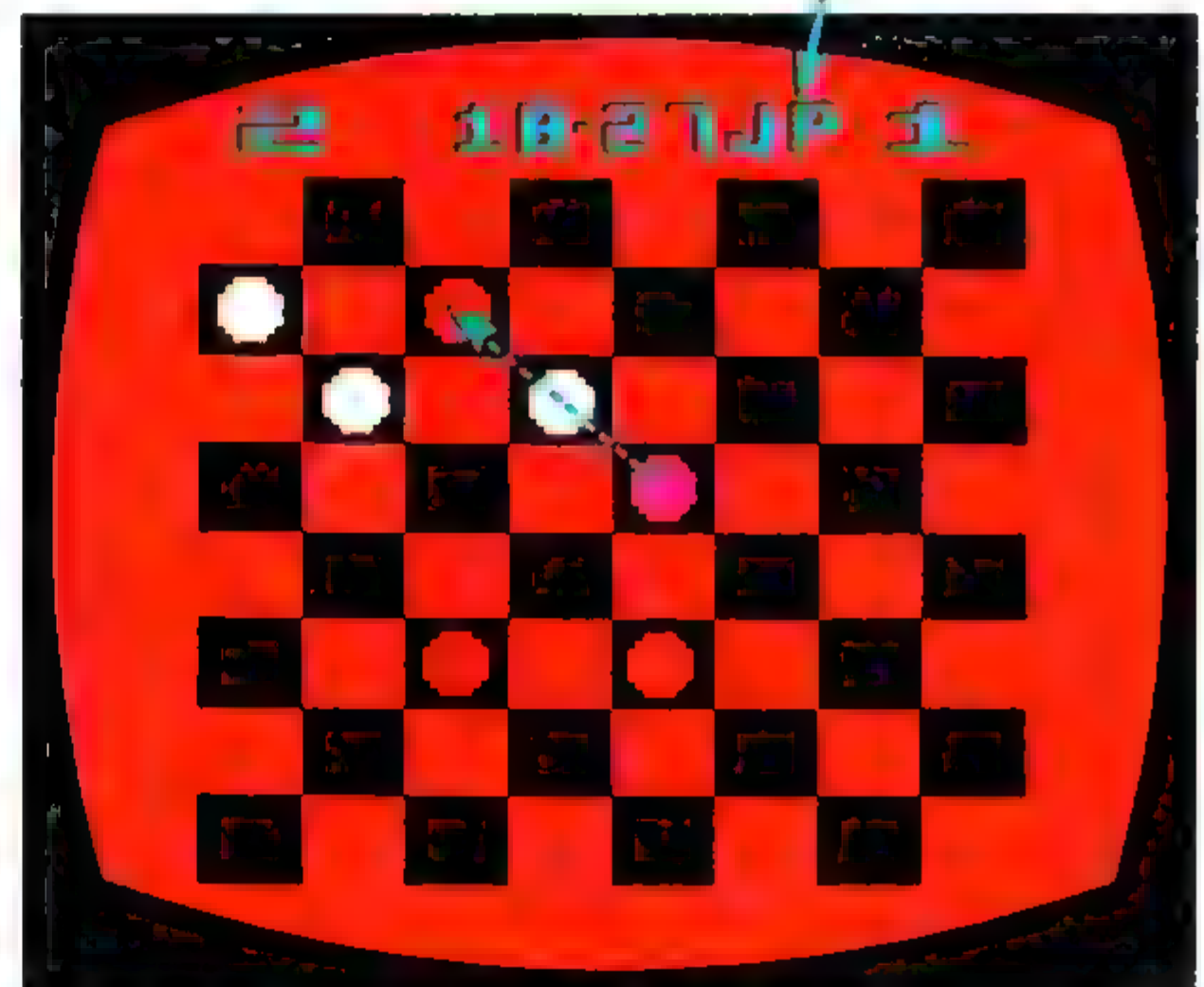
Mit dem Steuerknüppel werden Positionsanzeige und/oder die Steine auf dem Brett bewegt. Die Positionsanzeige ist ein rotes oder weißes X (dunkelgrau oder weiß beim s-w Gerät). Die Farbe der Positionsanzeige zeigt an welcher Spieler am Zug ist. Auf den schwarzen Feldern kann die Positionsanzeige nur diagonal bewegt werden.

Um einen Stein in eine andere Stellung zu bringen, wird der rote Knopf dann gedrückt, wenn sich die Positionsanzeige auf dem Feld befindet, auf dem Sie den Stein wünschen. Der Stein wird nun "hochgehoben." Führen Sie den Stein daraufhin zu dem gewünschten Feld. Um den Zug abzuschließen, drücken Sie abermals den roten Knopf. Jetzt "fällt" der Stein. Bevor Sie den Stein fallenlassen, erlaubt Ihnen der Computer, ihn zum Ausgangsfeld zurückzusetzen, um mit einem anderen Stein einen Zug auszuführen. Haben Sie Ihren Zug abgeschlossen, ist der Computer mit seinem Zug an der Reihe. Sind Sie an der Reihe, können Sie mit dem Aufstellvorgang Züge rückgängig machen, oder das Brett neu aufstellen.

Um zu springen, heben Sie den Stein wie beschrieben, hoch. Daraufhin führen Sie den Stein über den Ihres Gegners auf das nächstliegende leere Feld, und drücken den roten Knopf. Um einen Mehrfachsprung auszuführen, springen Sie weiter auf die entsprechenden Felder, und drücken nochmals den roten Knopf.

Der Computer verhindert das Aufheben eines Steines zu einem unerlaubten Zug, und das Absetzen auf ein falsches Feld, indem er einen Surr-Ton von sich gibt. Müssen Sie springen, so blinken die Buchstaben "JP" (jump = springen) oben am Bildschirm. Siehe Abbildung.

SPRING-SIGNAL



Befindet sich der left difficulty-Schalter in der a-Stellung (Aufstellvorgang), so werden mit dem roten Knopf die Steine auf die Felder gebracht. Zuerst führen Sie die Positionsanzeige auf das gewünschte Feld. Dann halten, oder drücken Sie mehrere Male den roten Knopf, bis der gewünschte Stein auftaucht.

Beachten Sie, daß der Computer einen Stein automatisch in eine Dame verwandelt, wenn er in die entsprechende Dame-Reihe gebracht wird.

SPIELVARIATIONEN

(Informationen über den Computer)

Wie bereits erwähnt, sind **Spiele 1-9** herkömmliche Damespiele; **Spiel 10** ist für zwei Spieler; and **Spiele 11-19** sind "verschenkte" Damespiele, bei denen das Ziel darin besteht, als erster Spieler alle Steine zu verlieren, oder eingekreist zu werden.

COMPUTERZUG

Die Zeit, die der Computer zu einem Zug benötigt, hängt vom Schwierigkeitsgrad des Spieles und der Anzahl möglicher Züge ab. Die in der **SPIELMATRIX** angegebene Zeiten sind circa Zeiten. Die eigentliche Zeit für einen Zug ist von der gegebenen Situation abhängig.

Wird der nächste Zug vorbereitet, verschwindet das Brett vom Bildschirm und verschiedene Farben blinken (auf dem S-W Apparat Grauschattierungen). Dadurch soll das Computer Spiel beschleunigt werden, da der Computer zur Darstellung Zeit beansprucht. Umfassende Berechnung und gleichzeitige Brett-Darstellung stoßen bei der Ausführung des ATARI Video Computer System auf Schwierigkeiten. Hat der Computer die Vorbereitung seines Zuges abgeschlossen, erscheint das Brett wieder auf dem Bildschirm. Der Zug des Computers wird durch ein blinkendes X in der Computer-Farbe und einen blinkenden Computer-Stein angezeigt. Wenn Steine übersprungen werden, blinken auch diese. Sobald Sie den

Steuerknüppel bewegen, oder den roten Knopf drücken, hört der Computer-Stein auf zu blinken, und die übersprungenen Steine verschwinden.

COMPUTER-SPIELTHEORIE

Um seinen nächsten Zug vorzubereiten, wendet der Computer eine sogenannte "Baum-Suche," bzw ein "alpha-beta" Ausästen an. Dies bedeutet, daß der Computer einen Zug wählt, und daraufhin einen Gegenzug seines Gegners. Je nach Schwierigkeitsstufe vollzieht der Computer weitere Züge and Gegenzüge. Zu einem gewissen Zeitpunkt wertet er das Brett aus, um die Anzahl and Stellung der Steine beider Seiten festzustellen. Der Computer wertet eine Anzahl von Zügen aus, und wählt den für ihn vorteilhaftesten, in der Annahme, daß sein Gegner das gleiche tut. Alpha-beta Ausästen ist eine Methode die angewandt wird, um die Anzahl der anzuwertenden Züge zu reduzieren.

Die Spielnummer bestimmt, wie tief, also durch wieviele "Schichten" des Baumes der Computer geht (siehe **SPIELMATRIX**). Eine "Schicht" ist der Zug eines Spielers. Technisch gilt ein "Zug" als "zwei Schichten" (jeder Spieler einen Zug). So greift beispielsweise der Computer bei **Spiel 1** nur eine Schicht tief. Findet jedoch ein Überspringen statt, sucht der Computer solange weiter, bis sich keine Sprünge mehr bieten, unabhängig von der Spielnummer.

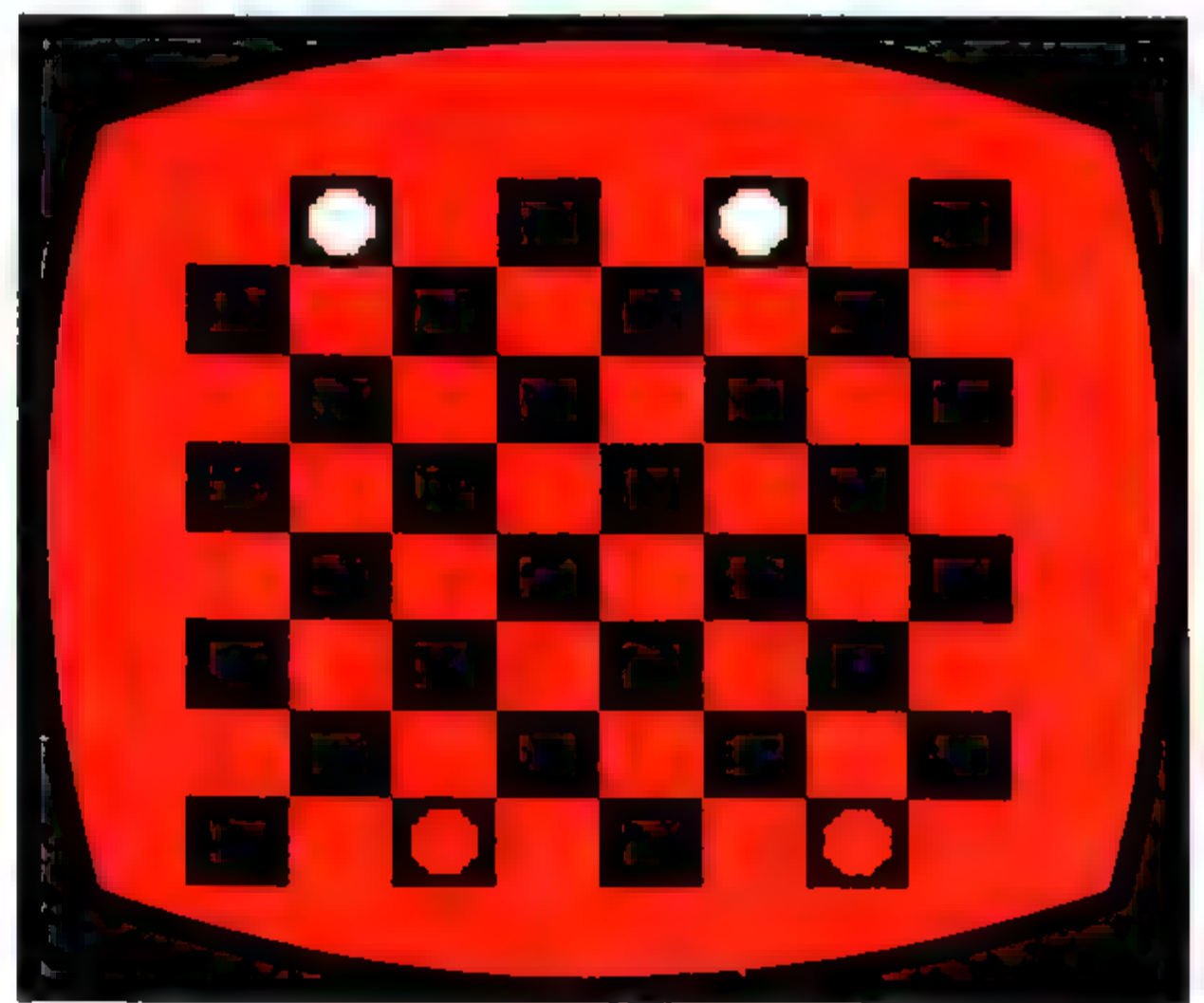
Der Computer wird mit zunehmender Schwierigkeitsstufe intelligenter. Auf der Stufe 1 (**Spiel 1**) unternimmt der Computer keine Positionsauswertung. Er Zählt nur die einzelnen Steine auf dem Brett,

unter besonderer Beachtung der Damen. Auf der Stufe 4, und darüber, findet Positionsauswertung statt, sowie Schutz der Dame-Reihe, und Mittelfeld- und Doppeleck-Kontrolle.

STRATEGIE

Einige wichtige Hinweise zum Spiel:

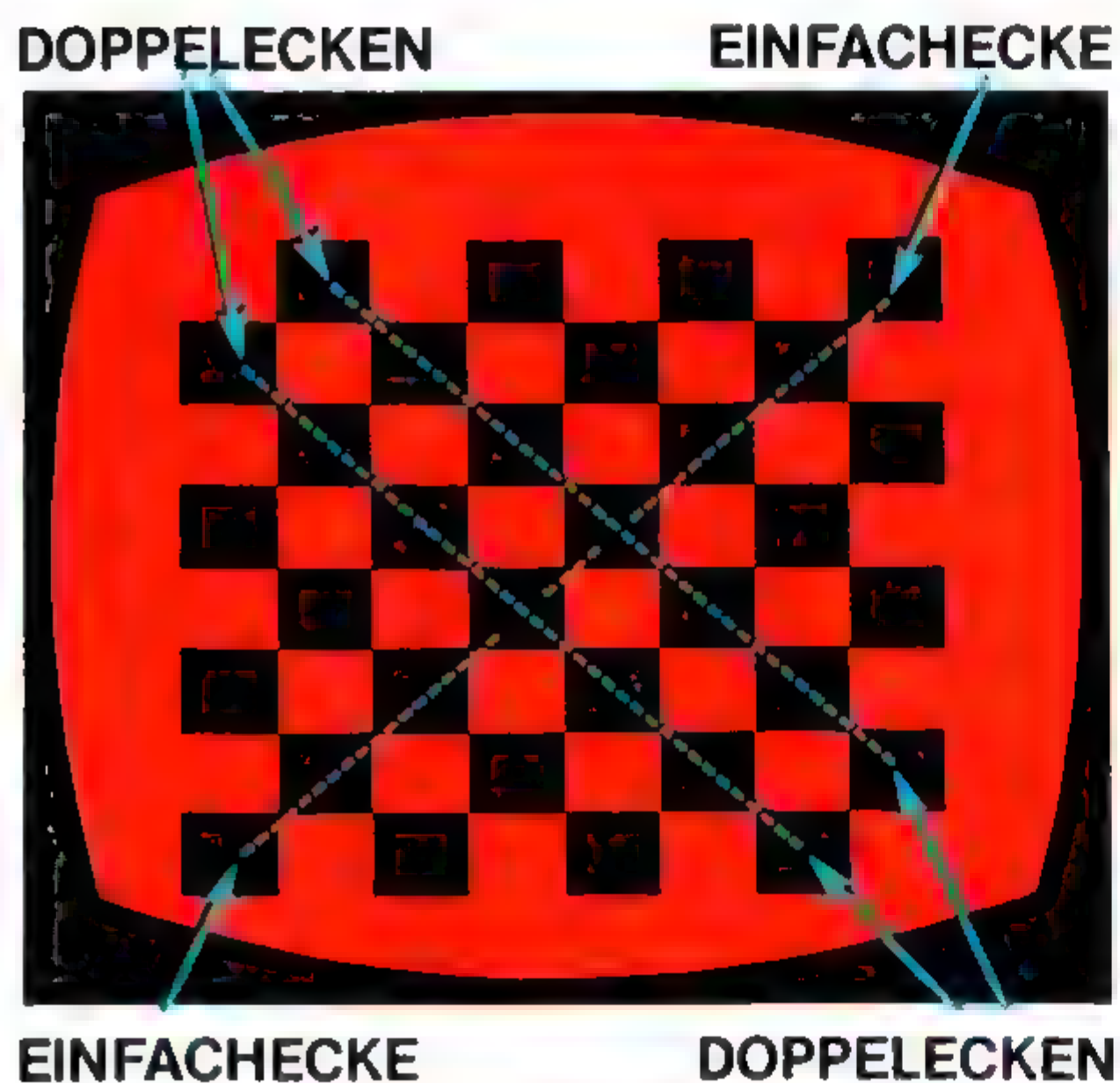
1. Versuchen Sie, das Mittelfeld zu kontrollieren.
2. Verteidigen Sie Ihre Dame, indem Sie auf Feld 1 u. 3 oder 30 u. 32 Steine lassen. Siehe Abbildung.
3. Versuchen Sie, als erster eine Dame zu erspielen, und setzen Sie sie gut ein.
4. Machen Sie Züge, die Sie einen oder zwei Steine in Vorsprung setzen (genannt 2-für-1, 3-für-2 Züge, etc.).
5. Liegen Sie im Vorsprung, gleichen Sie aus, denn zwei Damen können gegen eine gewinnen. Sind Sie im Hintertreffen, unterlassen Sie Ausgleiche.



CHECKERS GRUNDREGELN

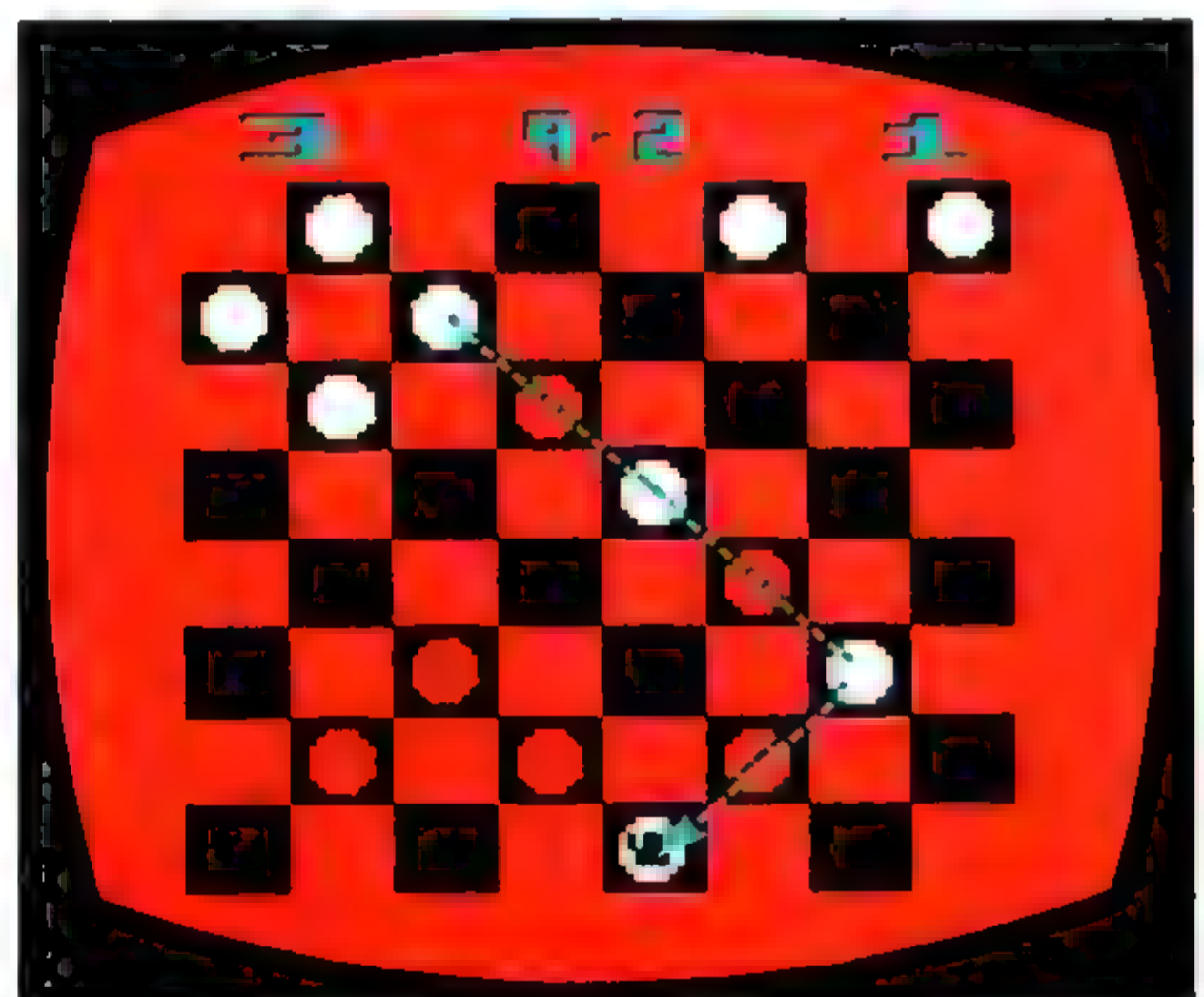
1. Das Damebrett besteht aus 64 hell und dunkel versetzten Feldern, die in einer Viereck-Anordnung in 8 Reihen und 8 Spalten aufgeteilt sind.
2. Das offizielle Damebrett der American Checker Federation (AFC) hat die Farben grün und braun für die hellen und dunklen Felder.

3. Das Damebrett ist so ausgelegt, daß links von jedem Spieler ein grünes (oder schwarzes) Eckfeld liegt. Diese Felder werden "Einfachecken" genannt. Das grüne Feld ganz außen, und das grüne Feld diagonal rechts darüber (für jeden Spieler) nennt man "Doppelecken". (Siehe Abbildung).



4. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 12 Steinen. Die Steine werden auf den Feldern 1 bis 12, und 21 bis 32 aufgestellt.
5. Spieler spielen wechselseitig.
6. Die Steine werden nur auf den grünen (schwarzen) Feldern bewegt. Ein normaler Zug wäre also von einem grünen Feld auf ein anderes, freies, grünes Feld. Dies kann nur vorwärts, und auf ein diagonal anschließendes Feld ausgeführt werden. Ein solcher Zug kann nur für jeweils ein Feld, diagonal aufwärts, nach rechts oder links gemacht werden.

7. Wegnehmen oder Springen ist die Übertragung eines Steines von einem grünen auf ein anderes grünes Feld (diagonal aufwärts), das von einem Stein (oder einer Dame) der gegnerischen Farbe besetzt ist. Beim Wegnehmen muß das Ziel-Feld frei sein. Der weggenommene oder übersprungene Stein verschwindet vom Brett.
8. Ergibt sich für den Spieler die Möglichkeit, zu überspringen, so muß er springen. Unterläßt er den Sprung, verliert er das Spiel. Besteht die Möglichkeit mehrerer Sprünge, so wählt der Spieler einen beliebigen; er ist nicht verpflichtet, den Sprung auszuführen, mit dem er die meisten Steine wegnimmt.
9. Ein Mehrfach-Wegnehmen oder Mehrfach-Springen muß, ergibt sich die Möglichkeit, ausgeführt werden. (Siehe Abbildung). Jeder Sprung, durch den sich ein Mehrfach-Sprung präsentiert, muß zu Ende geführt werden; die Möglichkeit, einen Sprung ab-zubrechen, besteht nicht.



10. Wird, entweder durch einen normalen Zug, oder ein Wegnehmen die in Vorwärtsrichtung am ersten gelegene Reihe erreicht, wird der Stein zur "Dame."
11. Zur normalen Spielstärke der Dame gehören Rückwärtsszüge. Sie kann diagonal vorwärts, links oder rechts auf jeweils ein leeres Feld fahren.
12. Die Dame kann rückwärts wegnehmen. Ansonsten gelten für die Dame die gleichen Wegnehm- und Springregeln wie für die Steine, jedoch muß die Dame in der Dame-Reihe nicht verweilen, sondern kann innerhalb desselben Zuges hin und her fahren.
13. Der Spieler, der den letzten Zug ausführen kann, hat gewonnen. Das heißt, daß dem Gegner kein Zug mehr zur Verfügung steht, entweder, weil er keine Steine oder Damen mehr hat, oder weil die gegnerischen Steine oder Damen eingekreist sind, und unfähig, zu ziehen.
14. Ein Spiel ist unentschieden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind, das Spiel mit einem "Unentschieden" abzubrechen. Schlägt ein Spieler vor, ein Spiel als unentschieden abzubrechen, und der andere Spieler willigt nicht ein, könnte der erste Spieler einen "40-Züge"-Vorschlag unterbreiten. Die Zählung beginnt nach dem Vorschlag mit dem ersten Zug des angreifenden Spielers; gezählt werden nur die Züge der angreifenden Seite. Die angreifende Seite muß während dieser 40 Züge eine für einen unparteiischen Dritten zufriedenstellende verstärkte Position aufweisen, oder ins Unentschieden einwilligen.
Die 40-Züge Zählung beginnt immer dann erneut, wenn:
 1. der Spieler, der Unentschieden fordert, zugibt, daß sich die Position des Angreifers etwas verstärkt hat
 2. ein einfacher Stein eines der Spieler sich der Dame-Reihe nähert, oder—
 3. einem Spieler ein Stein weggenommen wird.
 Ist die 40-Züge Zählung mit einer verstärkten Position beendet, muß der Angreifer trotzdem weiterspielen, bis er gewonnen hat. Weitere 40-Züge Zählungen können zu einem späteren Zeitpunkt vom ersten Spieler gefordert werden.
15. Erscheint die gleiche Stellung (identisch in Bezug auf Steine, Damen, und Farben) zweimal, oder mehrere Male, kann dies der Anfang eines (sogenannten "See-Saw"-) Unentschiedens (etwa: Hin und her) sein. Es ist üblich, daß der Spieler, der das Unentschieden vorgeschlagen hat, auf diese sich wiederholenden Stellungen hinweist, und erneut ein Unentschieden vorschlägt. Man erwartet von

19 VIDEO GIOCHI

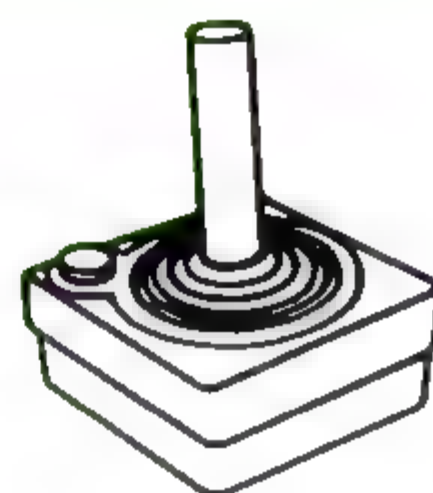
VIDEO CHECKERS™

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® si usano i comandi a cloche. Assicurarasi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un solo comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari vedi Capitolo 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System.

NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione power nella posizione off quando si inserisce o si rimuove una cartuccia



Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

REGOLE FONDAMENTALI DELLA DAMA: Nell'ultima pagina di questo libretto è riportato un compendio delle "Regole fondamentali" del gioco.

COME SI GIOCA

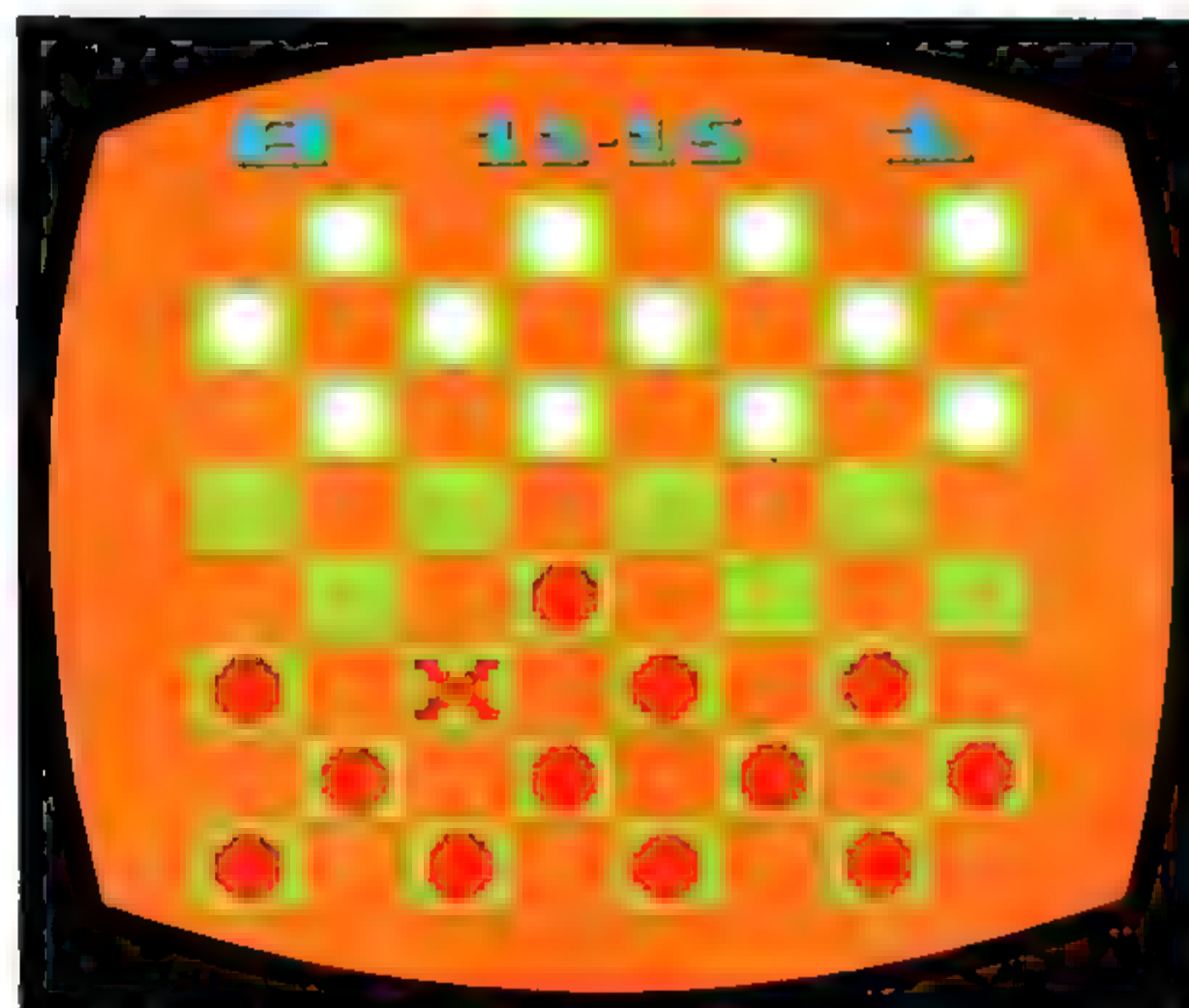
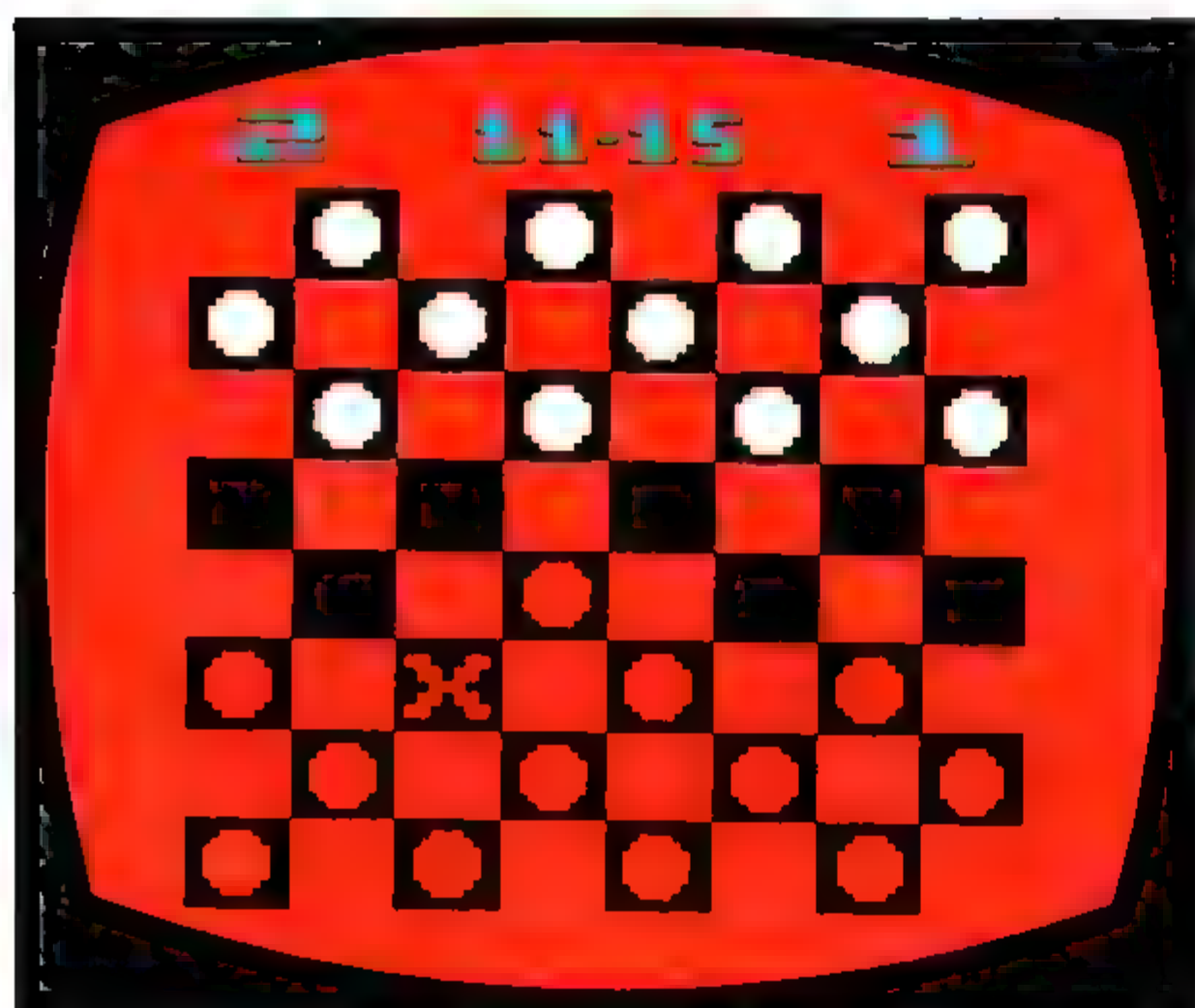
Il computer gioca secondo le regole tradizionali della dama, le più importanti delle quali sono:

1. Le possibili prese, effettuate saltando uno o più pezzi avversari, sono obbligatorie.
2. La pedina che, giunta all'ottava fila, è promossa al rango di "Dama," non può continuare la mossa saltando pezzi avversari.
3. Il gioco ha termine quando un

giocatore non è più in grado di effettuare alcuna mossa. Ciò si verifica quando egli è bloccato dall'avversario o non ha più pezzi.

La pedine, indipendentemente dal colore effettivo, sono chiamate "bianche" e "nere." Nella versione ATARI del gioco, i pezzi sono rossi (o grigio-neri) e bianchi. Nelle variazioni per dilettanti (Giochi 1-4), la scacchiera è composta da caselle rosse e nere; in quelle per professionisti (Giochi 5-9), i colori delle caselle sono quelli dei tornei ufficiali, cioè verde e giallo-marrone. (Vedi illustrazioni nella pagina seguente.)

NOTA: I colori possono apparire diversi a seconda del televisore.

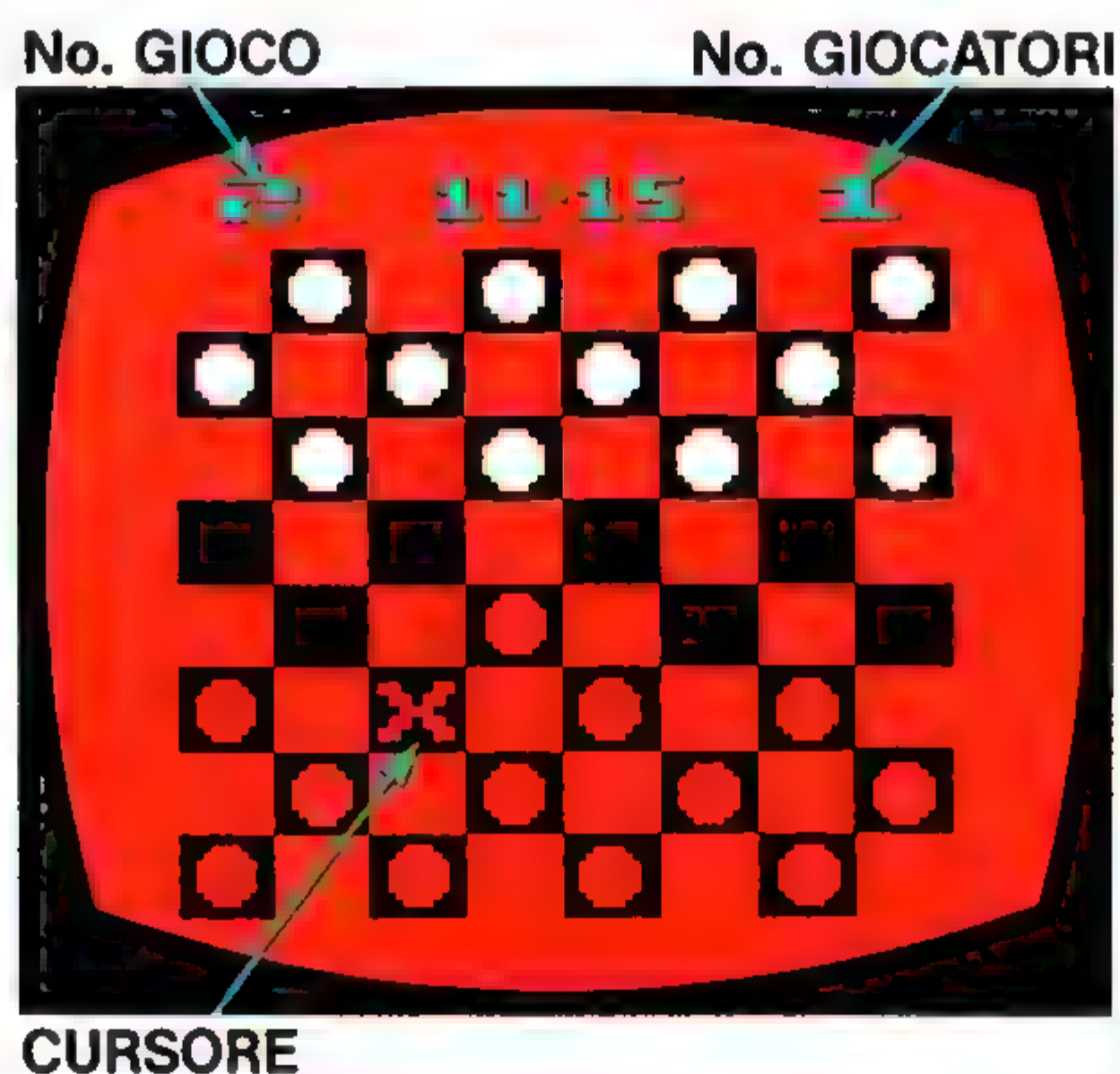


COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORE GAME SELECT

Il commutatore game select serve a scegliere il gioco desiderato cambiando il relativo numero (visualizzato nell'angolo superiore sinistro dello schermo, come

mostrato in figura). Se il colore del numero è bianco, la persona che gioca contro il computer (oppure il giocatore che usa il comando a cloche sinistro) ha le pedine bianche; se il numero è blu (o nero, nel



caso di televisore in bianco e nero), gli spettano le rosse (o grigie). Le diverse variazioni sono spiegate nella parte relativa alle **"VARIAZIONI DEL GIOCO."**

Nei **Giochi 1-9**, il computer gioca la versione normale della dama, con un grado di abilità progressivamente maggiore quanto più alto è il numero del gioco. Il **Gioco 10** è per due persone. Il numero dei giocatori è sempre indicato nell'angolo superiore destro dello schermo. (Vedi figura nella pagina precedente.)

I **Giochi 11-19** sono versioni inverse o "a perdere" della dama. Analogamente ai **Giochi 1-9**, il livello di abilità è progressivamente più elevato. Lo scopo di queste variazioni è di riuscire per primi a perdere tutti i propri pezzi o farsi bloccare dall'avversario.

Il commutatore **game select** può essere usato nel corso di una partita; in tal caso il computer continua a giocare o con un diverso grado di abilità o secondo la nuova variazione prescelta. Se il commutatore viene azionato mentre il computer sta elaborando la propria mossa, non si produce nessun effetto.

COMMUTATORE GAME RESET

La funzione di questo commutatore è di "intavolare," cioè disporre le pedine sulla scacchiera per una nuova variazione del gioco o per ripristinare quella attuale in qualsiasi momento. Quando la

prima mossa spetta al computer (vedi commutatori **left** e **right difficulty**), quest'ultimo la esegue a caso. Per rimuovere tutte le pedine dalla scacchiera, spingere verso il basso il commutatore **game reset** assicurandosi che il commutatore **left difficulty** sia nella posizione a (modalità di assetto predisposto). Il comando **game reset** può essere azionato in qualsiasi momento, anche mentre il computer sta elaborando la propria mossa.

COMMUTATORE LEFT DIFFICULTY

Per le versioni normali del gioco, portare il commutatore nella posizione **b**. La posizione **a** serve per sistemare i pezzi secondo un assetto predisposto. Con questa modalità si usa il comando a cloche inserito nella presa **left controller** per collocare i pezzi sulla scacchiera. A tal fine si porta il cursore, volta per volta, sulla casella desiderata, sia essa libera od occupata. Premendo il pulsante del comando a cloche i pezzi di ciascun colore lampeggeranno sulla particolare casella; una volta apparso il pezzo desiderato, si lascia andare il pulsante. Per riprendere il gioco normale, riportate il commutatore **left difficulty** nella posizione **b**.

Il commutatore **left difficulty** non "scatta" mentre il computer sta studiando la propria mossa, il che significa che se viene azionato durante questo intervallo di tempo non produce nessun effetto immediato su tale mossa.

COMMUTATORE RIGHT DIFFICULTY

Quando il commutatore è nella posizione **b**, le pedine "nere" e la prima mossa spettano al giocatore che usa il comando sinistro nelle varianti per due persone, oppure all'unico giocatore nelle versioni per una sola persona; quando è nella posizione **a**, le pedine "nere" e la prima mossa spettano rispettivamente al giocatore che usa il comando destro e al computer.

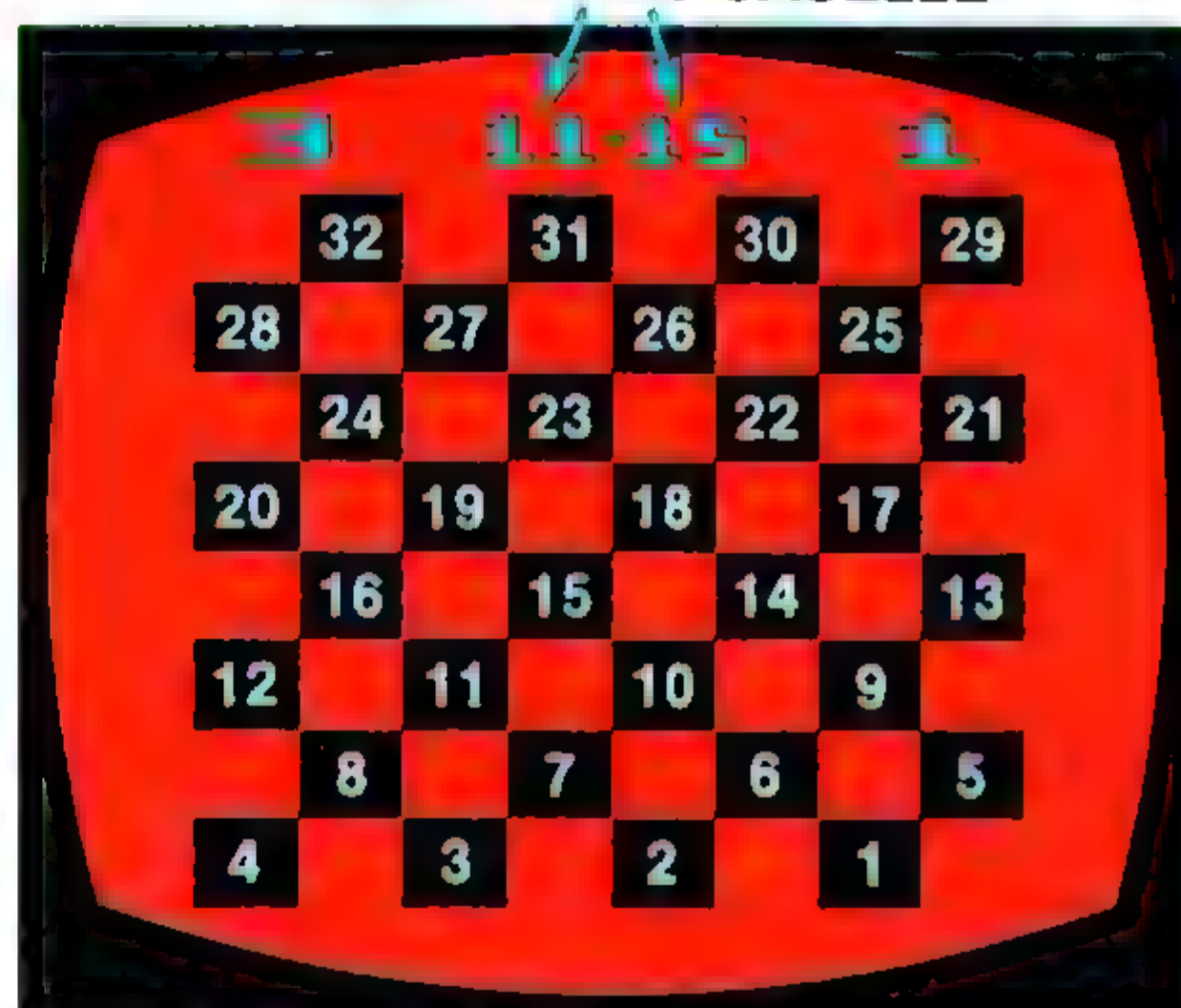
Se si aziona il commutatore **right difficulty** quando si ha la mossa, si effettua uno scambio di parti con il computer, nel senso che a quest'ultimo vanno le pedine del giocatore e la successiva mossa.

COMMUTATORE COLOR/B-W

Oltre alla normale funzione di passare dallo schermo a colori a quello in bianco e nero, questo commutatore serve per impostare la scacchiera con le caselle numerate. Ciò consente di giocare il VIDEO CHECKERS ATARI contro altri giochi elettronici che utilizzano la numerazione standard delle caselle per impostare e visualizzare le varie mosse, e permette anche di risolvere problemi di dama tratti da pubblicazioni in materia.

Le caselle sono numerate da 1 a 32 (soltanto le nere), come mostrato in figura. I numeri relativi alle caselle interessate sono mostrati in cima allo schermo, nella parte centrale, cioè tra il numero del gioco e quello dei giocatori (vedi figura). Il primo numero corrisponde alla casella di

NUMERI DELLE CASELLE



partenza, il secondo a quella di destinazione per una data mossa. I due numeri sono separati da una lineetta.

Quando il commutatore **color/b-w** è nella posizione **color**, cominciano sempre le "nere" sulle caselle 1-12; quando è nella posizione **b-w**, cominciano sempre le "bianche" sulle caselle 1-12. Ciò consente di giocare contro computer o macchine che dispongono sempre l'avversario sulle caselle 1-12, indipendentemente dal colore.

Qualora si giochi contro un altro gioco elettronico di dama, si comincerà facendo eseguire una mossa a uno dei due computer. La persona che comanda l'altro computer imposterà poi manualmente la prima mossa e farà quindi eseguire al proprio computer la mossa corrispondente.

FUNZIONE DEL COMANDO A CLOCHE

Il comando a cloche serve per spostare il cursore e/o le pedine sulla scacchiera. Il cursore consiste in una "X" rossa o bianca (grigio scuro o bianca nei televisori in bianco e nero), a seconda di chi ha la mossa, e può essere spostato soltanto in senso diagonale sulle caselle nere.

Per spostare una della proprie pedine, si porta il cursore sulla casella in cui si trova il pezzo che interessa e si preme il pulsante rosso del comando per "sollevare" il pezzo stesso. Per completare la mossa, si porta il cursore sulla casella di destinazione e si preme nuovamente il pulsante, questa volta per "deporre" il pezzo. Prima di fare ciò, il computer consente di ritornare alla casella di partenza e muovere un altro pezzo. Completata la mossa, il computer esegue la propria. Quando è il proprio turno, si può ricorrere alla modalità di assetto predisposto per annullare mosse precedenti o modificare la disposizione dei pezzi sulla scacchiera.

Per saltare i pezzi avversari, sollevare il pezzo da muovere come descritto in precedenza e portarlo quindi sulla casella contigua a quella del pezzo da saltare passando sopra quest'ultimo e premere infine il pulsante rosso del comando. Per salti multipli, o concatenati, continuare la suddetta manovra fino a raggiungere la casella di destinazione e spingere nuovamente il pulsante rosso.

SEGNALE DI PRESA OBBLIGATORIA

Il computer non permette di

sollevare un pezzo che non è in grado di eseguire una mossa consentita o di portare un pezzo nella casella sbagliata. In tal caso il computer emette un segnale acustico caratteristico (che ricorda la "pernacchia"). Nel caso di presa obbligatoria, in cima allo schermo lampeggiano le lettere "JP" (JUMP = saltare), come mostrato in figura.

SEGNALE DI PRESA OBBLIGATORIA



Quando il commutatore left difficulty è nella posizione a (assetto predisposto), per collocare i pezzi nelle varie caselle si usa il comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. A tal fine si porta il cursore sulla casella desiderata e quindi si tiene premuto il pulsante rosso del comando, o lo si preme a ripetuti intervalli, fino a quando non compare il pezzo da sistemare su quella data casella.

Si noti che il computer trasforma automaticamente la pedina in Dama quando essa arriva nell'ottava fila.

VARIAZIONI DEL GIOCO

(Informazioni Sul computer)

Come si è accennato in precedenza, i Giochi 1-9 sono di dama normale: il Gioco 10 è per due giocatori; e i Giochi 11-19 sono versioni "alla rovescia," il cui scopo è di perdere per primi i propri pezzi o di venire bloccati dall'avversario ed impossibilitati a muovere.

MOSSE DEL COMPUTER

L'intervallo di tempo necessario al computer per elaborare le proprie mosse dipende dal livello di difficoltà del gioco e dal numero delle mosse possibili. Nella **MATRICE SELEZIONE GIOCO** è indicata la lunghezza approssimativa dei vari intervalli, in quanto quella effettiva è legata alle singole situazioni del gioco.

Mentre il computer studia la mossa, la scacchiera scompare dallo schermo e lampeggiano al suo posto vari colori (o tonalità di grigio nel caso di televisore in bianco e nero). Ciò avviene allo scopo di abbreviare i tempi, poiché per visualizzare la scacchiera il computer richiede tempo. Inoltre, la concezione del Video Computer System ATARI rende difficile effettuare calcoli complessi e visualizzare contemporaneamente la scacchiera. Quest'ultima ricompare non appena il computer ha completato la mossa, che viene indicata da una "X" lampeggiante dello stesso colore delle pedine del computer e dal lampeggio sia del pezzo mosso dal computer sia

di quelli eventualmente saltati. Il cursore del giocatore assume il colore dei relativi pezzi. Non appena il giocatore aziona il comando a cloche o ne preme il pulsante rosso, il pezzo mosso dal computer cessa di lampeggiare e i pezzi saltati, cioè presi, scompaiono.

METODO DEL COMPUTER

Quando elabora le proprie mosse, il computer esegue la cosiddetta "analisi dell'albero" effettuandone la "potatura alfa-beta." Ciò significa che l'elaboratore sceglie prima una mossa e quindi una possibile contromossa dell'avversario. A seconda del livello di difficoltà, il computer continua questo procedimento studiando varie alternative. Ad un certo punto, poi, esso valuta l'intera situazione per stabilire quanti pezzi restano alle parti in gioco e la loro posizione sulla scacchiera. Ciò viene effettuato per varie combinazioni di mosse, e il computer decide quindi la mossa che considera più vantaggiosa per sé, presupponendo che l'avversario faccia altrettanto. La "potatura alfa-beta" è una tecnica utilizzata dal computer per limitare il numero di mosse da analizzare.

Il numero del gioco determina quello degli "strati" dell'albero analizzati dal computer (vedi **MATRICE SELEZIONE GIOCO**). Per strato si intende una mossa effettuata da un giocatore. Tecnicamente, una "mossa" si considera "a due strati" (una mossa per ciascun giocatore). Ad

esempio, nel **Gioco 1** il computer esamina un unico strato; tuttavia, se c'è un salto da eseguire il computer continua l'analisi fino a stabilire che non vi sono più salti, indipendentemente dal numero del gioco.

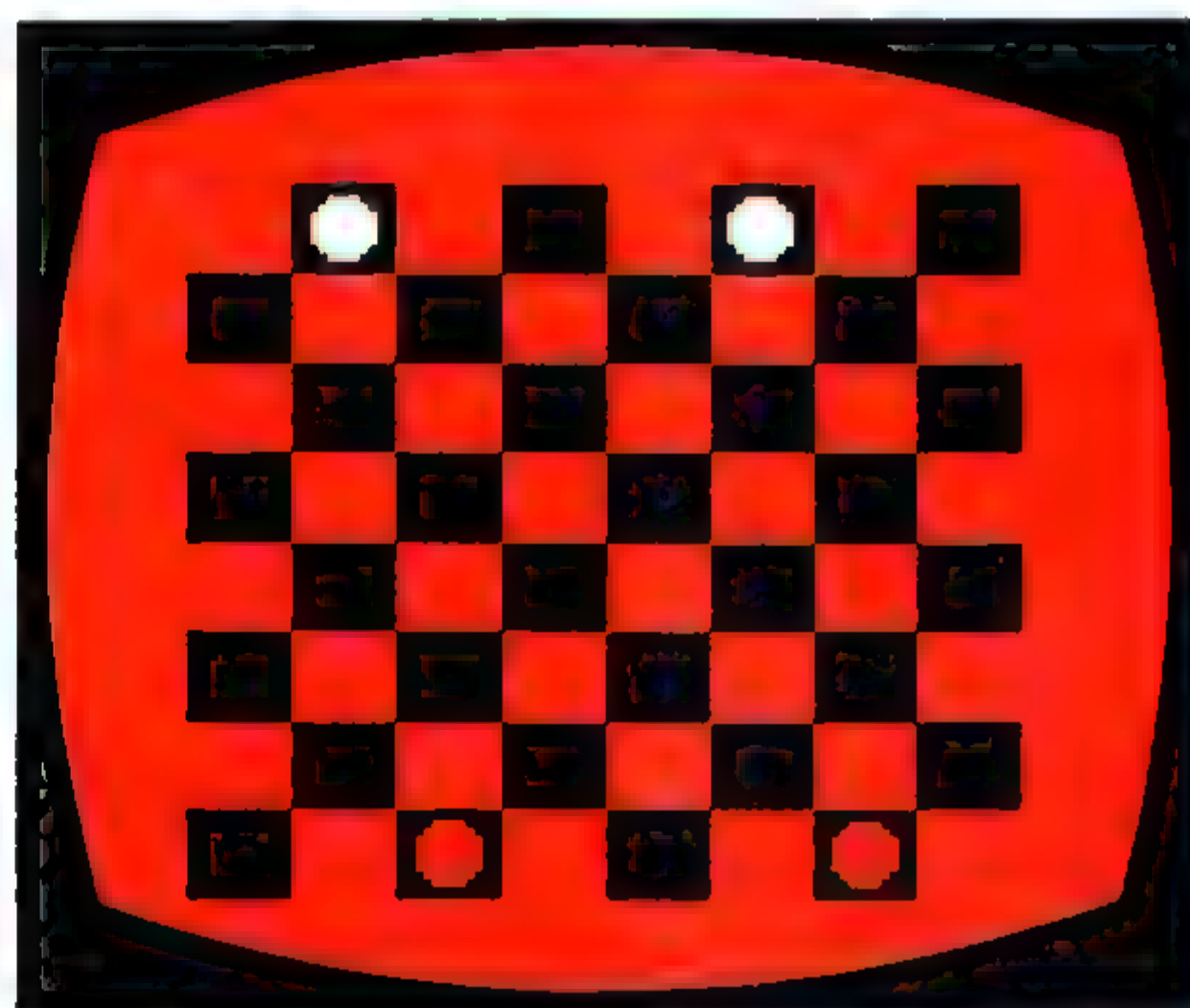
L'intelligenza del computer aumenta progressivamente man mano che il livello di difficoltà si innalza.

Al livello 1 (**Gioco 1**), il computer non verifica la posizione dei pezzi sulla scacchiera, ma li conta semplicemente, dando una particolare importanza alle Dame. Al livello 4 e oltre, vengono presi in considerazione tutti i fattori situazionali, compresa la protezione dell'ottava fila, o fila delle Dame, ed il dominio del centro della scacchiera e dei doppi angoli.

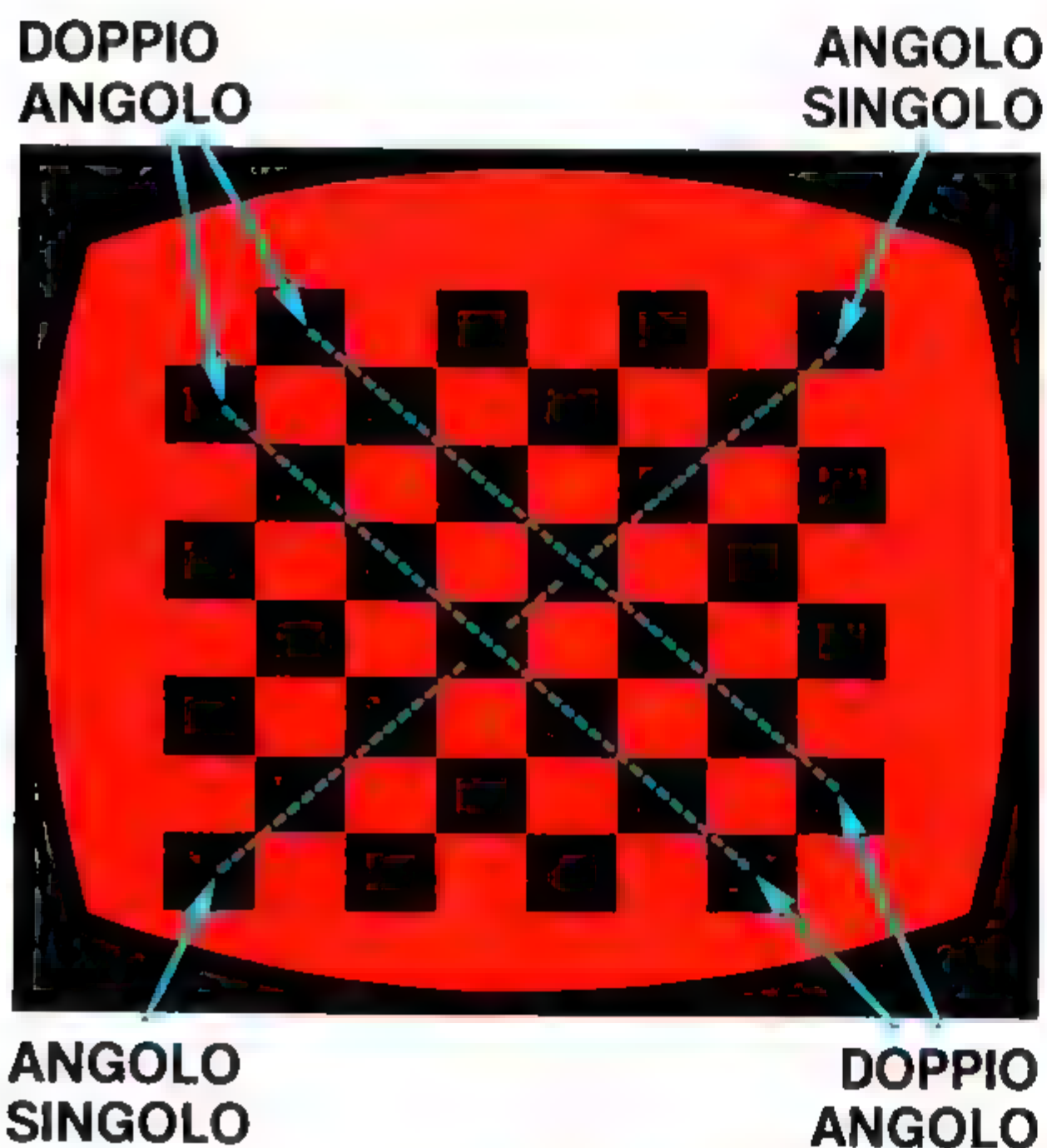
STRATEGIA

È importante tenere a mente i seguenti punti:

1. Cercare di dominare il centro della scacchiera.
2. Proteggere la Dama tenendo pedine nelle caselle 1 e 3 oppure 30 e 32, come mostrato in figura.
3. Cercare di ottenere per primi una Dama ed utilizzarla vantaggiosamente.
4. Impostare una serie di prese che lascino uno o due pezzi in più rispetto all'avversario (dette anche "2 per 1," "3 per 2," etc.)
5. Quando si è in vantaggio, si possono anche sacrificare pedine perchè con due Dame si hanno maggiori possibilità di vincere. Quando si è in perdita, conviene evitare anche le prese "1 per 1."

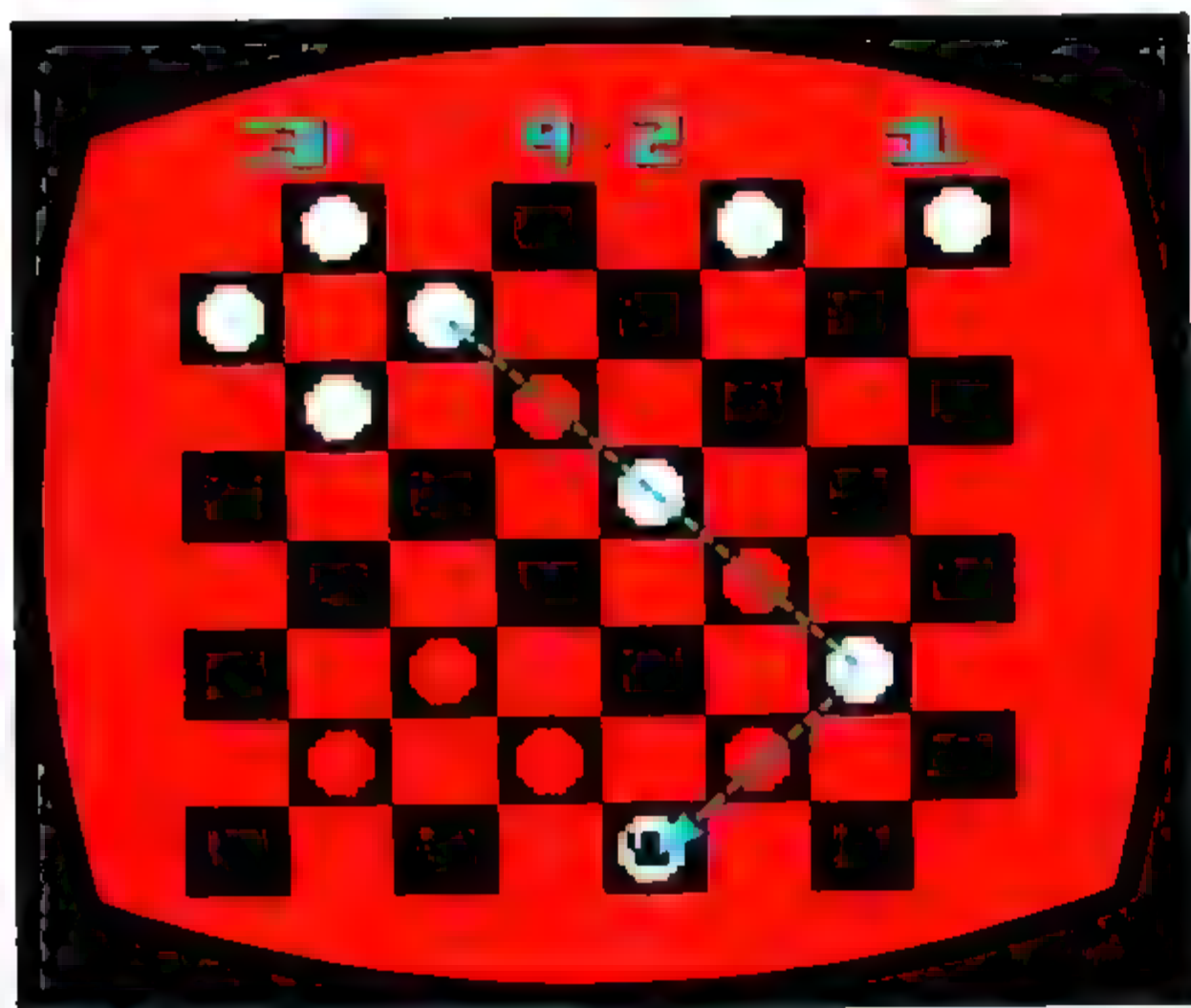


1. La scacchiera è formata da un quadrato suddiviso in 64 caselle, una chiara alternata ad una scura, disposte in otto file verticali e otto orizzontali.
2. La scacchiera ufficiale dell'American Checker Federation (ACF), l'associazione americana per il gioco della dama, è composta da caselle verdi e giallo-marrone.
3. Le caselle sono disposte in modo che la casella all'angolo sinistro di ciascun giocatore sia verde (o nera); tale casella è chiamata "angolo singolo." La casella verde all'angolo destro di ciascun giocatore e quella verde diagonalmente adiacente ad essa in alto a destra sono chiamate "angoli doppi" (vedi illustrazione).
4. Ciascun giocatore inizia la partita con 12 pedine, che vengono disposte sulle caselle dalla 1 alla 12 e dalla 21 alla 32.
5. I giocatori eseguono una mossa ciascuno a turno.
6. I pezzi possono essere spostati soltanto sulle caselle verdi (nere). La mossa comune consiste nel portare il pezzo da una casella verde ad un'altra casella verde libera. Lo spostamento può avvenire esclusivamente in avanti, verso una casella diagonalmente adiacente a quella di partenza, a destra o a sinistra, ed è limitato ad una sola casella per mossa.
7. La presa o salto di un pezzo avversario (pedina o Dama) si effettua scavalcando tale pezzo (diagonalmente e in avanti), portando il proprio pezzo da una casella verde ad un'altra casella verde libera diagonalmente adiacente al pezzo avversario saltato, cioè catturato, il quale ultimo viene rimosso dalla scacchiera.
8. Ogni qualvolta un giocatore ha la possibilità di effettuare una presa, questa è obbligatoria; se rifiuta di eseguirla, il giocatore perde la partita. Se vi sono due o più possibili prese, il giocatore può scegliere quella che preferisce e non è pertanto tenuto ad effettuare



quella che comporta la cattura del maggior numero di pezzi avversari.

9. Se la presa è multipla o concatenata (vedi illustrazione), deve parimenti essere completata e non è pertanto consentito interrompere il salto concatenato, cioè eseguirlo soltanto in parte.



10. Quando una pedina raggiunge l'ottava fila della scacchiera, sia mediante mossa comune sia in seguito a presa, tale pedina diventa una "Dama."
11. La Dama ha la prerogativa di spostarsi all'indietro, in avanti, a destra o a sinistra, sempre però diagonalmente ed una casella libera alla volta.
12. La Dama può quindi effettuare prese spostandosi all'indietro. Le altre regole concernenti le prese eseguite con la Dama sono identiche

a quelle relative alle pedine, tranne che la Dama non è tenuta a fermarsi nell'ottava fila, ma può continuare a saltare in essa o da essa in uno stesso turno.

13. Vince il giocatore che è in grado di effettuare l'ultima mossa. Ciò significa che l'avversario non può più effettuarne alcuna, o perché non ha più pezzi o perché tutti i pezzi avversari sono Dame o perché è completamente bloccato.
14. La partita termina in pareggio quando entrambi i giocatori decidono in tal senso.

Quando un giocatore propone il pareggio ma l'altro non acconsente, il primo può chiedere il conto delle "40 mosse." Tale conto ha inizio dalla prima mossa del giocatore attaccante successiva a tale richiesta e si riferisce soltanto alle mosse dell'attaccante stesso. Questi deve dimostrare una posizione di vantaggio (con le suddette 40 mosse), a giudizio di un terzo imparziale, oppure concedere il pareggio. Il conto delle 40 mosse può essere ripreso in qualsiasi momento allorché:

1. Il giocatore che ha proposto il pareggio ammette che l'attaccante ha rafforzato la propria posizione:

2. Una pedina di un giocatore avanza verso la fila delle Dame;

3. Vengono effettuate prese.

Se il conto delle 40 mosse dimostra l'esistenza di un vantaggio, l'attaccante deve continuare la partita fino ad ottenere la vittoria, fermo restando il diritto dell'altro giocatore di richiedere nuovamente il conto qualora ritenga in un secondo momento che la partita sia in pareggio.

15. Quando una stessa situazione (identità di mossa, pedine o dame e relativi col-

ori) si ripresenta due o più volte, ciò può essere l'inizio di un pareggio "pendolare." In genere il giocatore interessato al pareggio segnala il ripetersi di tale situazione e propone la chiusura in pareggio; in tal caso l'avversario o procede ad una nuova manovra d'attacco o concede il pareggio.

NOTA: le regole di cui sopra sono tratte dal Regolamento Ufficiale del gioco della Dama, redatta dalla American Checker Federation.

American Checker Federation
3475 Belmont Avenue
Baton Rouge, Louisiana 70808
U.S.A.

MATRICE SELEZIONE GIOCO

No. gioco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No. giocatori	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
No. strati analizzati dal computer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	--
Tempo appross. per la mossa	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	5 sec.	10 sec.	30 sec.	1 min.	4 min.	15 min.	--

No. gioco	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
No. giocatori	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
No. strati analizzati dal computer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tempo appross. per la mossa	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	4 sec.	6 sec.	14 sec.	30 sec.	2 min.	8 min.	

19

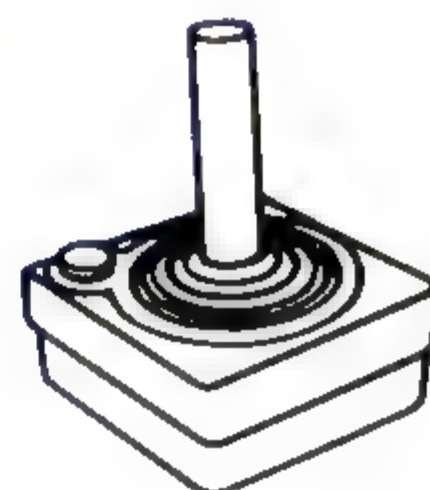
JUEGO VIDEO

VIDEO CHECKERS™

Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Así equíbese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de los comandos (**CONTROLLER**) situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el enchufe del comando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). Mantenga el comando de manera que el botón rojo quede en la esquina superior izquierda, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Consulte la Sección 3 del Manual del Usuario si desea información adicional.

NOTA: Apague la consola colocando en off el interruptor de



corriente power, antes de insertar o de retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

REGLAMENTO BÁSICO DEL JUEGO DE DAMAS: En las últimas páginas de este folleto aparece el reglamento básico de este juego.

FORMA DE JUGAR

La computadora juega guiándose por el reglamento estándar del juego de damas. Las reglas más importantes son:

1. Un jugador debe capturar o "comer" una ficha cada vez que pueda hacerlo.
2. Una ficha que captura a otra y como resultado es coronada reina (dama), no puede seguir capturando en ese mismo turno.
3. El juego termina cuando uno

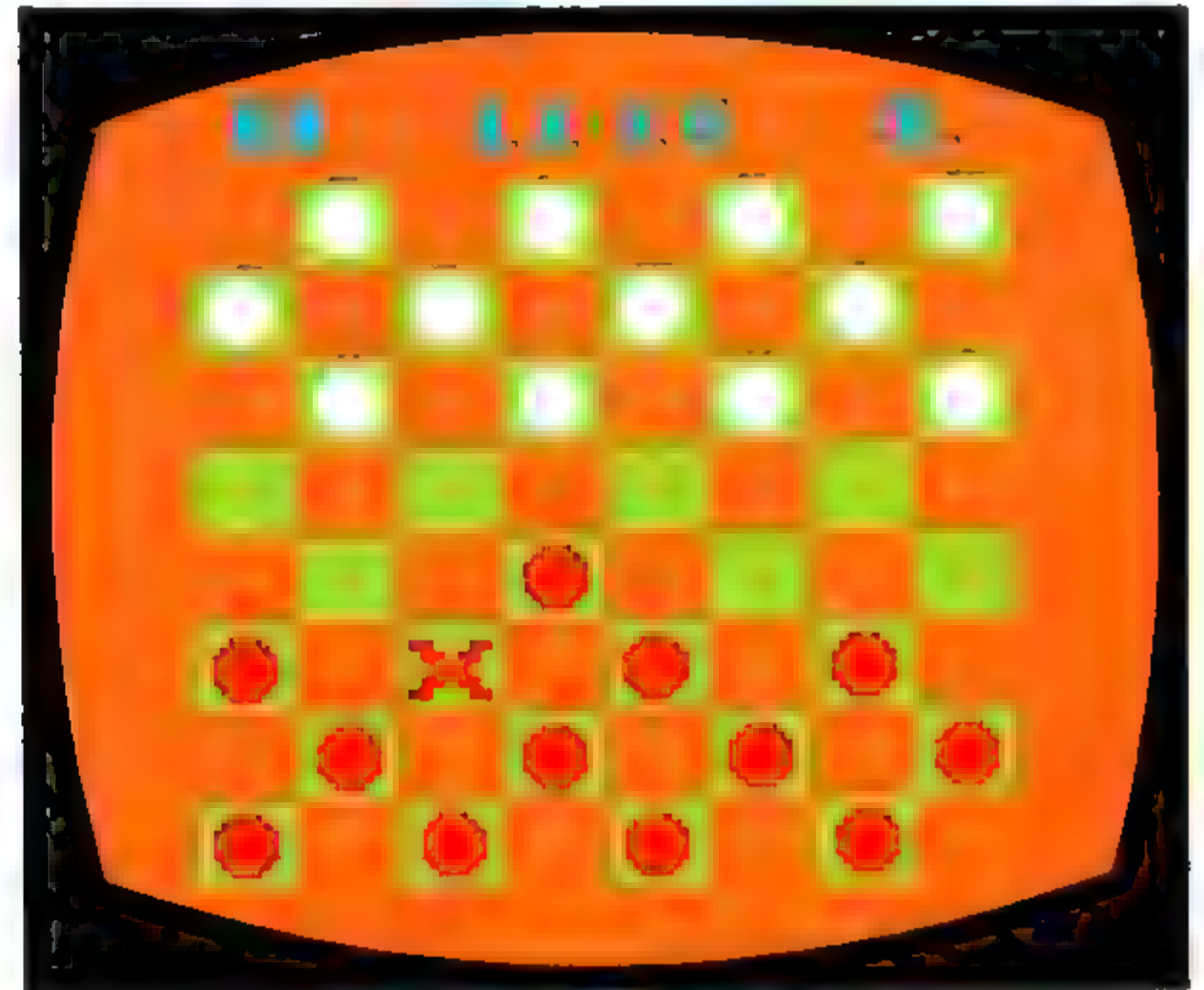
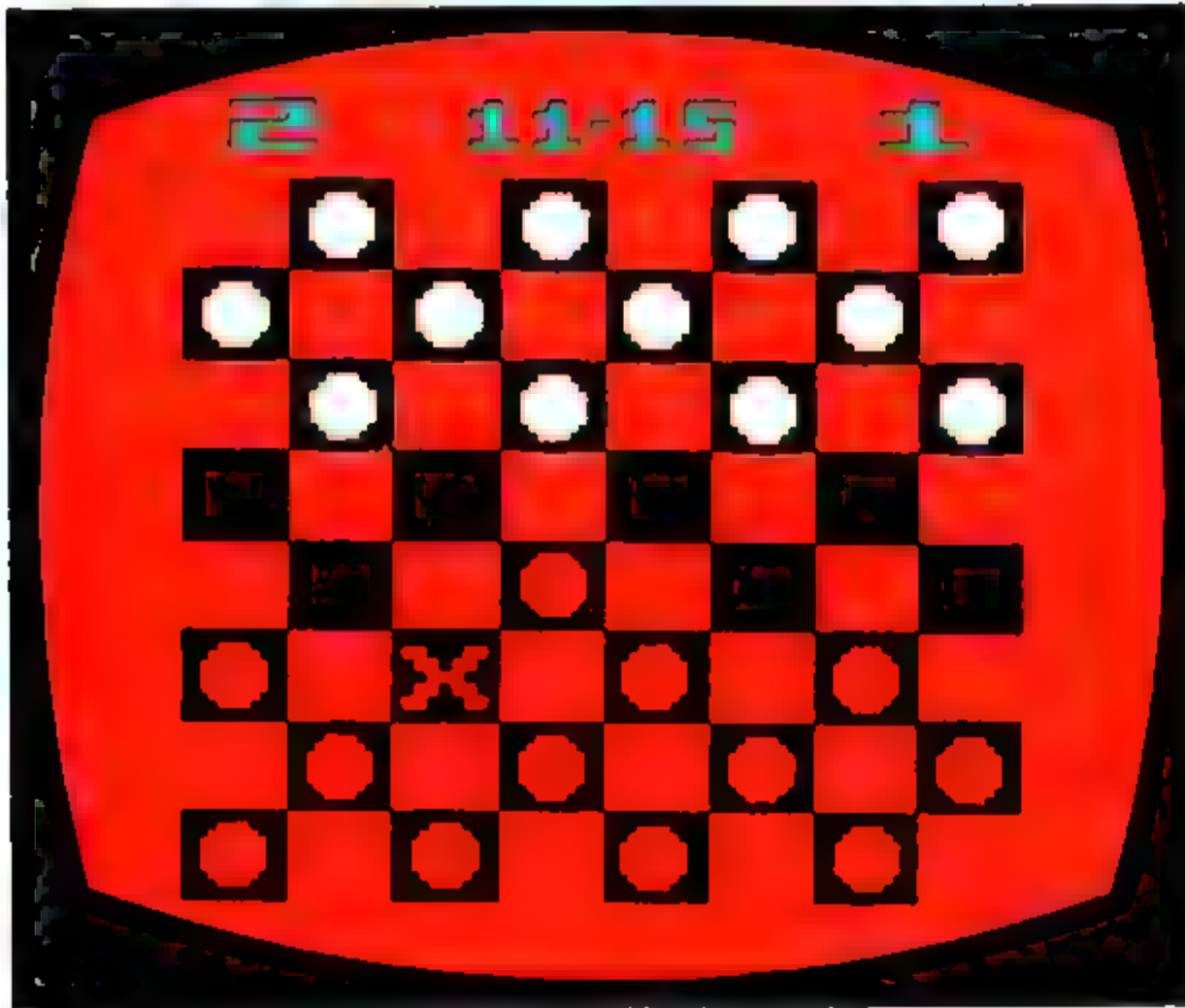
de los jugadores queda sin la posibilidad de mover, lo que puede ocurrir porque ha quedado bloqueado o no tiene más fichas.

Normalmente las fichas y los casilleros se denominan de color "blanco" o "negro," independientemente de los colores que tengan. En el juego de ATARI VIDEO CHECKERS las fichas son rojas (o bien gris oscuras) y blancas. En los juegos para principiantes (niveles 1 a 4) el tablero tiene casilleros negros y rojos. En

cambio, en los juegos para profesionales (niveles 5 a 9) los colores para los campeonatos oficiales son verdes y amarillos. (Vea las ilustraciones de la página

siguiente.)

NOTA: Estos colores pueden variar en las distintas pantallas de televisión.



COMANDOS UBICADOS EN LA CONSOLA

SELECTOR DE JUEGO

Accione el selector de juego (game select) para cambiar de

juego y número correspondiente (presentado en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, tal como aparece en la ilustración.) Si el



número del juego aparece en color blanco, significa que la persona que juega controla las fichas blancas del tablero de la pantalla. Si el número del juego aparece en color azul (o bien en negro en un televisor blanco y negro) significa que la persona que juega controla las fichas rojas (grises). Las diversas formas del juego se explican en la sección titulada **VARIA-CIONES DEL JUEGO**.

En los juegos 1 a 9, la computadora juega una partida de damas normal. El nivel de habilidad de la computadora aumenta a medida que aumenta el número del juego. El juego 10 es para dos personas. El número de jugadores para cada partida se indica en el ángulo superior derecho de la pantalla. (Véase la ilustración de la página anterior.)

Los juegos 11 a 19 son juegos para perder. Tal como en los juegos 1 a 9, el nivel de habilidad aumenta a medida que aumenta el número del juego. El objeto de estos juegos es perder, ser el primer jugador que queda incapacitado para mover sus fichas, ya sea por haberlas perdido todas, o por haber quedado bloqueado.

El selector de juego (game select) se puede accionar durante el desarrollo de un juego; en este caso la computadora continuará el juego utilizando el nuevo nivel de dificultad o bien la nueva variante del juego. Si se mueve el selector mientras la computadora se encuentra calculando su movida siguiente, no se obtendrá ningún resultado.

CONMUTADOR DE REPOSICIÓN DE JUEGO (game reset switch)

Utilice este conmutador para disponer las fichas en el tablero para un nuevo juego, o para reposicionar un juego en cualquier momento. Si la computadora inicia un juego (consulte las secciones correspondientes a los selectores de grado de dificultad izquierdo y derecho), elegirá su primera jugada al azar. Para quitar todas las fichas del tablero, deslice hacia abajo el conmutador de reposición de juego (game reset) mientras mantiene el selector izquierdo de grado de dificultad (left difficulty) en la posición a (modo de ajuste). Puede utilizar en cualquier momento el conmutador de reposición de juego, aun cuando la computadora se encuentre haciendo la selección de su próxima movida.

SELECTOR IZQUIERDO DE GRADO DE DIFICULTAD

Fije el selector left difficulty en la posición b para un juego normal. Fijelo en la posición a para colocar el tablero en la pantalla. Mientras la máquina se encuentra en este modo, utilice el comando de control izquierdo **LEFT CONTROLLER** para poner las fichas en el tablero en la posición que desee. Ubique el cursor en el casillero dondequiera colocar una ficha. No importa si el casillero está vacío u ocupado. Oprima sin soltarlo el botón del comando y las fichas de los dos colores aparecerán y desaparecerán alternativamente en el casillero con destello luminosos. En el momento

cuando se encuentre visible la ficha que usted desea, suelte el botón. Para continuar el juego, vuelva el selector **left difficulty** de grado de dificultad izquierdo a la posición **b**.

El selector izquierdo de grado de dificultad **left difficulty** no se encuentra controlado mientras la computadora selecciona su movida siguiente; esto significa que si se acciona el selector en ese momento no producirá ningún efecto en la movida de la computadora.

SELECTOR DERECHO DE GRADO DE DIFICULTAD

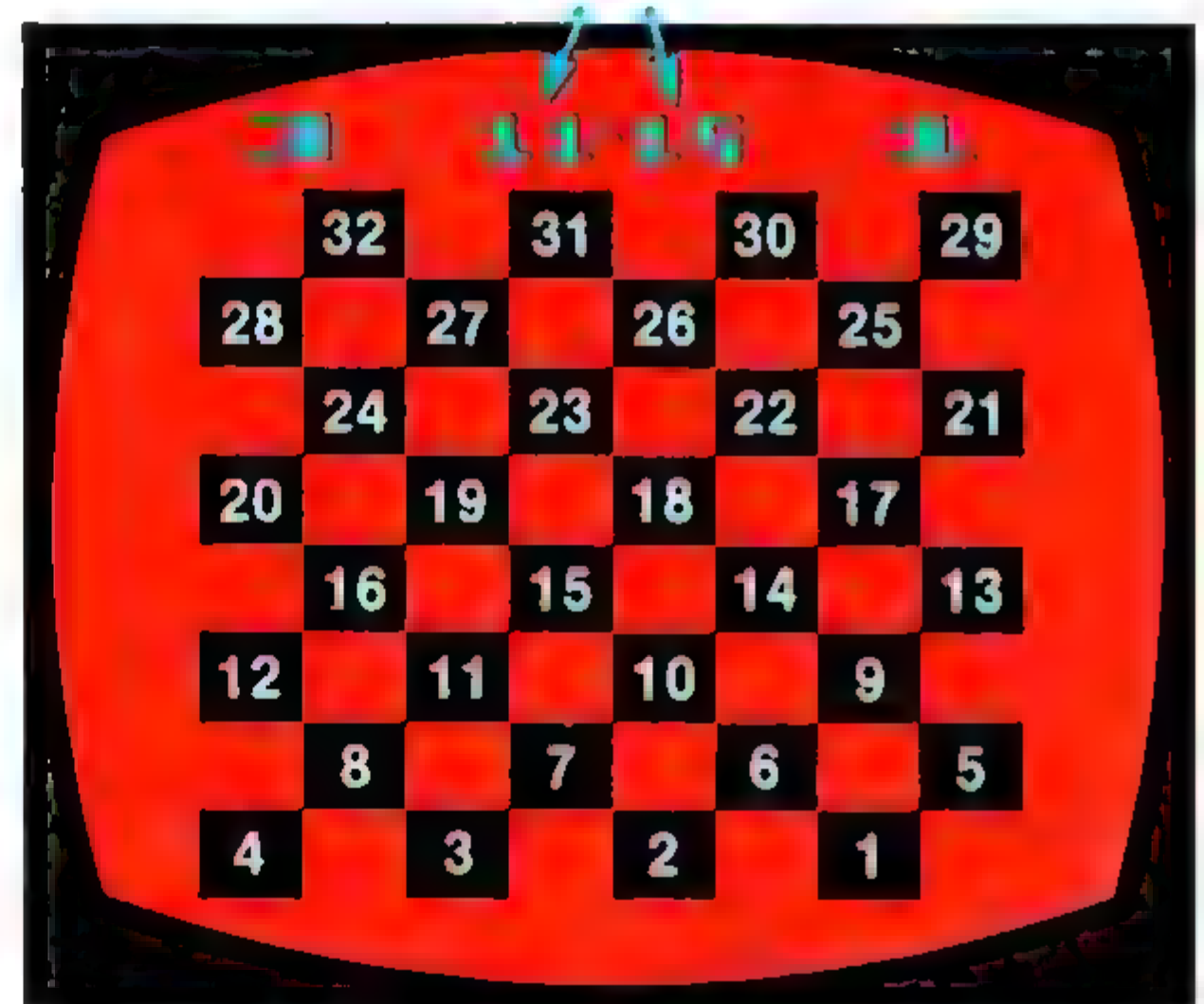
Cuando el selector **right difficulty** se fija en la posición **b**, en un juego con dos participantes, el jugador de la izquierda moverá las fichas negras, y en un juego con un sólo participante lo hará el que juego solo. Comienza el juego el jugador que tiene las fichas negras. En cambio cuando el selector se fija en la posición **a**, en el juego con dos participantes el jugador que tiene el comando **RIGHT CONTROLLER** moverá las fichas negras y será el que inicia el juego, y en un juego con un solo participante la computadora moverá las fichas negras e inicia el juego.

Si usted acciona el selector de grado de dificultad cuando es su turno, se producirá un cambio en la posición de los jugadores. En ese caso usted ocupará el lugar de la computadora, y ésta se encargará de las fichas suyas y hará la movida siguiente.

SELECTOR DE COLOR Y DE BLANCO Y NEGRO

Este selector, además de su función normal de cambiar la pantalla de televisión de color a blanco y negro o viceversa, también determina la forma de numerar las casillas. El propósito de esta última función es permitir jugar con las damas ATARI VIDEO CHECKERS contra juegos de computadora que usan la numeración estándar para ingresar y presentar las movidas en la pantalla. Esta misma función, además, hace posible efectuar las jugadas que aparecen como ejemplos en los libros que tratan del juego de damas.

NUMÉROS INDICADORES DE MOVIDA



Las casillas del tablero de la pantalla aparecen numerados de 1 a 32 (únicamente las casillas oscuras llevan números), tal como se muestra en la ilustración. En la parte media superior de la pantalla, entre el número del juego y el número de jugadores, aparecen

dos números separados por una raya, que indican la movida que se debe realizar. El número de la izquierda corresponde a la casilla desde la que se inicia la movida, y el número de la derecha es de la casilla a la que se destina la ficha jugada.

NÚMEROS INDICADORES DE MOVIDA

Cuando el selector de color/blanco y negro está fijado en la posición de color, las fichas "negras" siempre ocupan las casillas 1 a 12 e inician el juego. Pero cuando el selector está en la posición de blanco y negro (b/w), las fichas

"blancas" siempre ocupan las casillas 1 a 12 e inician el juego. Esta posibilidad de selección permite jugar con máquinas que siempre ubican las fichas de sus opositores en las casillas 1 a 12, independientemente del color.

Cuando usted juegue damas contra un contrincante que también emplea una computadora, debe comenzar pidiendo que una de las máquinas haga una movida. El jugador contrario ingresará manualmente el primer movimiento y a continuación hará que su propia computadora haga su movida correspondiente.

EMPLEO DEL COMANDO DE CONTROL

El comando se utiliza para trasladar el cursor y/o las fichas de un sitio a otro en el tablero. El cursor es una X de color rojo o blanco (gris oscuro o blanco en una pantalla de televisión en blanco y negro). El color del cursor indica a quién le corresponde mover. El cursor se puede desplazar únicamente en sentido diagonal sobre las casillas negras.

Para mover una de sus fichas, primero coloque el cursor en la casilla de la ficha que desea mover, para "tomar" la ficha, y oprima el botón rojo del comando. A continuación traslade la ficha a la casilla que desea ocupar y oprima el botón rojo para dejarla en ese lugar. Antes de oprimir el botón rojo, la computadora le permitirá

devolver la ficha a la casilla de donde la había tomado y tomar una nueva ficha. Cuando usted ha hecho su movida, la computadora efectuará la suya. Usted puede utilizar el modo de ajuste para deshacer una jugada o para cambiar de orden el tablero mientras es su turno.

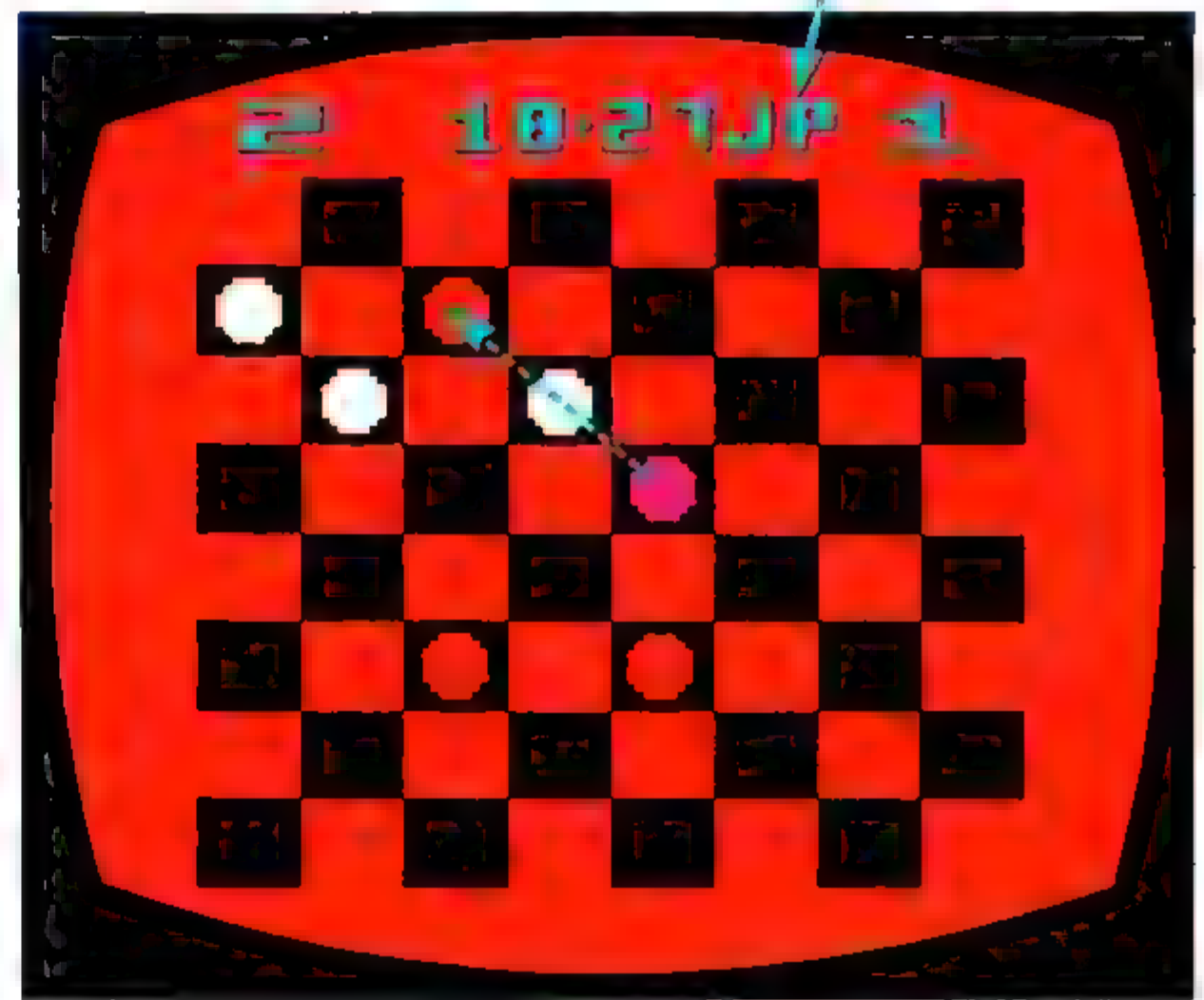
Para capturar o "comer" una ficha contraria, primero tome la ficha que desea mover, en la forma ya descrita. A continuación hágala pasar por encima de la ficha que desea capturar, y deposítela en la casilla desocupada siguiente; finalmente, oprima el botón rojo. Para capturar varias fichas en una misma jugada, siga pasando su ficha por encima de cada una de ellas,

colocándola cada vez en la casilla desocupada apropiada y oprimiendo el botón, después de cada captura.

La computadora no le permitirá tomar una ficha con la que no pueda efectuar una movida permitida, ni mover una ficha a una casilla equivocada. En esos casos emitirá un zumbido para advertirle su error. En caso de que usted esté obligado a capturar una ficha contraria, en la parte superior derecha de la pantalla aparecerán las letras "JP" (JUMP, es decir: saltar) para indicárselo.

Cuando el selector izquierdo de grado de dificultad **left difficulty** se ha fijado en la posición **a** (modo de ajuste), se utiliza el botón del comando izquierdo **LEFT CONTROLLER** para elegir la ficha que se colocará en cada casilla. Primero traslade el cursor a la casilla deseada, y a continuación mantenga oprimido el botón, o

SEÑAL INDICADORA DE CAPTURA



bien oprímalo varias veces seguidas, hasta que aparezca la ficha deseada.

La computadora convertirá automáticamente una ficha en reina (dama) cuando ha sido movida a la fila de casilleros de coronación de damas.

VARIACIONES DEL JUEGO

(Información sobre la computadora)

Como se dijo anteriormente, los **juegos 1 a 9** son juegos normales de damas; el **juego 10** es para dos jugadores; y los **juegos 11 a 19** son juegos para perder, en los que el objetivo es ser el primer jugador que pierde todas sus fichas o que no puede moverlas por estar bloqueado.

MOVIDA DE LA COMPUTADORA

El tiempo que la computadora demora en mover una ficha depende del nivel de dificultad y del número de movidas posibles. El tiempo que se da en la tabla de la última página para diferentes movidas de la computadora es aproximado. El tiempo real varía con la situación del momento.

Mientras la computadora calcula la movida siguiente, el tablero se borrará de la pantalla y en su lugar aparecerán diferentes colores que se encenderán y se apagarán alternativamente (en los televisores con pantalla en blanco y negro aparecerán diferentes matices del color gris). Esto le permite a la computadora acelerar su movida, ya que requiere cierto tiempo para reestructurar los elementos del tablero y presentarlos en la pantalla. Además, el diseño del ATARI Video Computer System hace difícil que la máquina efectúe cálculos extensos al mismo tiempo que mantiene el tablero presentado en la pantalla. El tablero reaparecerá una vez que la máquina haya completado su movida, lo que indicará mediante la presentación de una X y una ficha del color de juego de la computadora, que emitirán destellos. Las fichas que han sido capturadas también destellarán. El cursor del jugador tendrá el mismo color que sus fichas. Tan pronto como el jugador accione su comando u oprima el botón rojo, la ficha afectada de la computadora cesará de destellar.

MÉTODO DE LA COMPUTADORA

Mientras la computadora calcula su movida siguiente, efectúa lo que se denomina "búsqueda selectiva," para lo que utiliza el sistema de eliminación "alfa-beta." Esto significa que la computadora elige un movimiento, y luego elige un posible movimiento de respuesta del jugador contrario. La máquina sigue haciendo

lo mismo basada en el grado de dificultad elegido. A ciertos intervalos evalúa el tablero para ver cuántas fichas tiene cada lado y cuáles son sus posiciones respectivas. También evalúa varias combinaciones de juego y elige la más ventajosa para sí misma, basándose en la suposición de que su oponente hará la misma cosa. El sistema alfa-beta de búsqueda selectiva es una técnica utilizada para reducir el número de movidas que la computadora debe examinar.

El número del juego determina cuántas "capas" de profundidad examinará la computadora (vea la tabla de juego al final). Una "capa" es la movida efectuada por un jugador. Técnicamente se considera que una "movida" está formada por la jugada de dos oponentes (una movida de cada jugador). Por ejemplo, en el juego 1 la computadora analiza una sola capa de profundidad. Sin embargo, cuando se produce la captura de una ficha, la computadora continúa buscando hasta que no encuentre ninguna otra posibilidad de captura de ficha, independientemente del número del juego.

La computadora juega cada vez con más "inteligencia" a medida que aumenta el nivel de dificultad de juego. En el nivel 1 (juego 1), la computadora no efectúa ninguna comprobación de las posiciones de las fichas; en cambio se limita a contar el número de fichas que hay en el tablero, dándole mayor importancia a las damas. En el nivel 4 de dificultad, analiza todas las posiciones de las fichas, in-

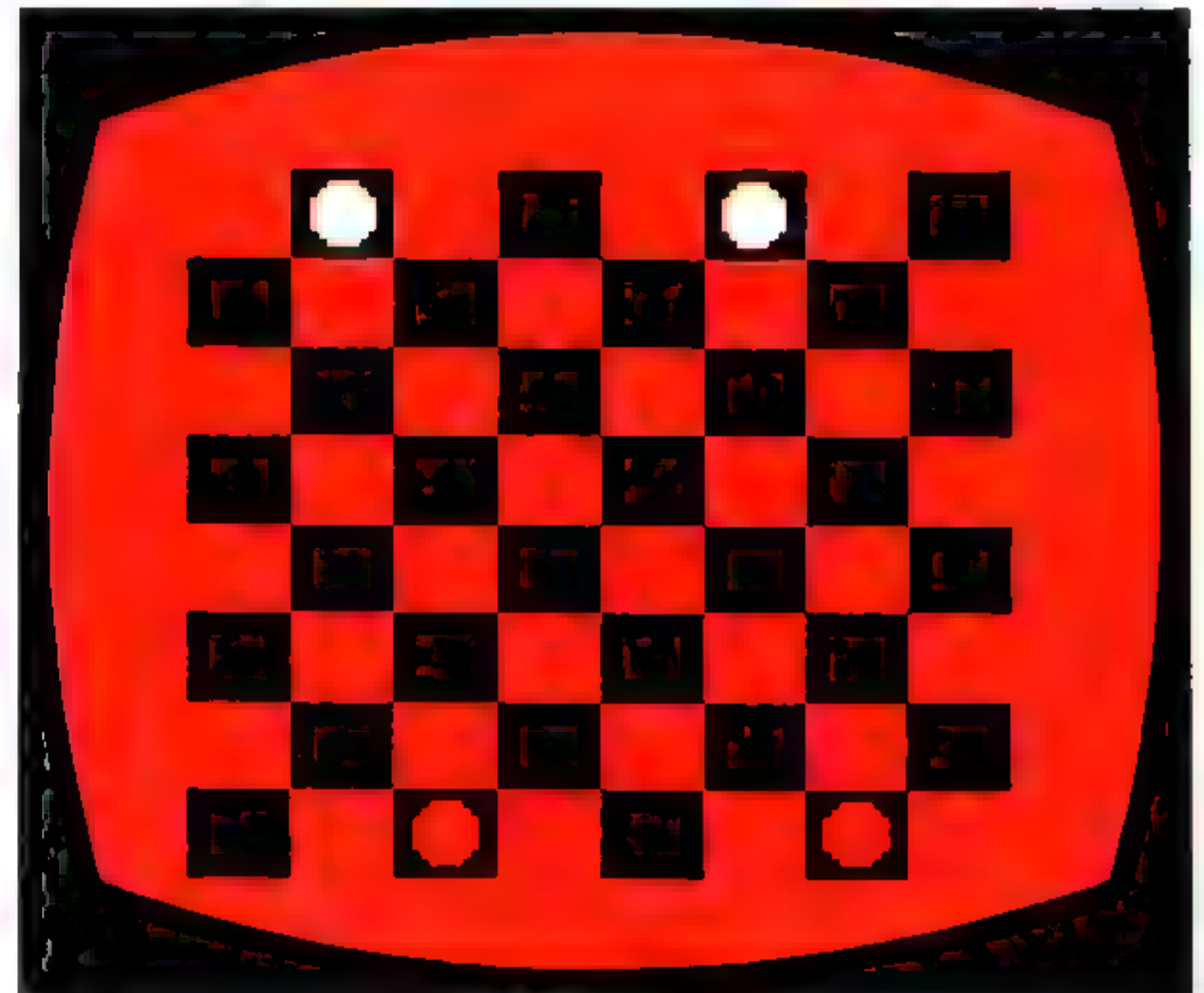
cluyendo la fila de fichas que protegen la entrada a la última fila, en la que el contrario puede coronar

sus damas; además examina el control de la esquina simple en el extremo izquierdo y de la esquina doble en el extremo derecho.

ESTRATEGIA

A continuación se dan varios puntos importantes a tomarse en cuenta durante el juego:

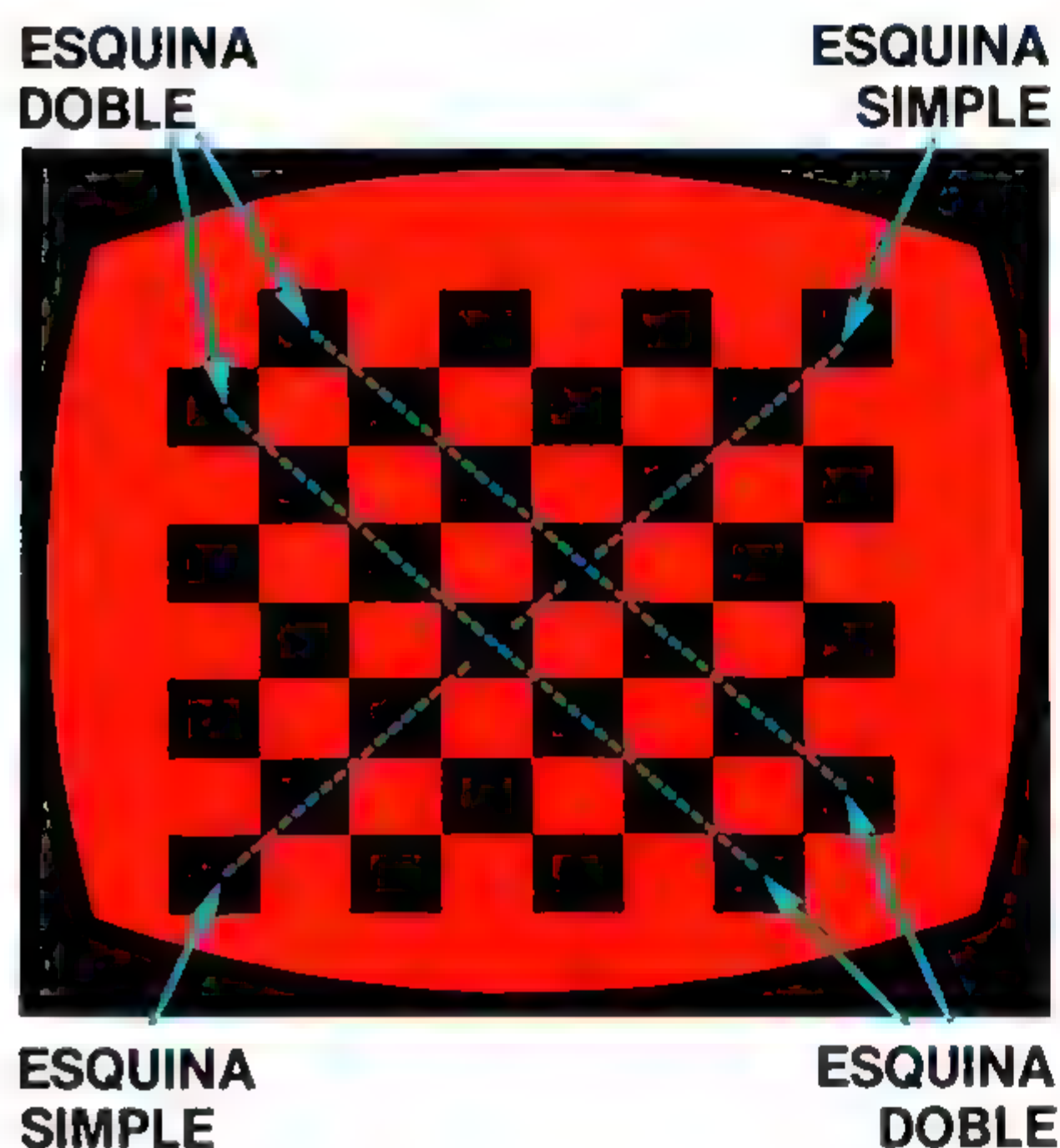
1. Procure controlar el centro del tablero.
2. Proteja su reina manteniendo fichas en las casillas 1 y 3 ó 30 y 32, como se muestra en la ilustración.
3. Trate de coronar su primera dama y luego utilícela ventajosamente.
4. Planee y lleve a cabo series de capturas o "comidas" de fichas para ocupar posiciones ventajosas dentro del campo enemigo.
5. Cuando un jugador lleva ventaja en el juego, debe capturar



una ficha contraria aunque pierda la suya, porque dos reinas pueden ganar contra una. En cambio cuando va perdiendo, debe evitar capturar una ficha contraria si con eso también perderá una.

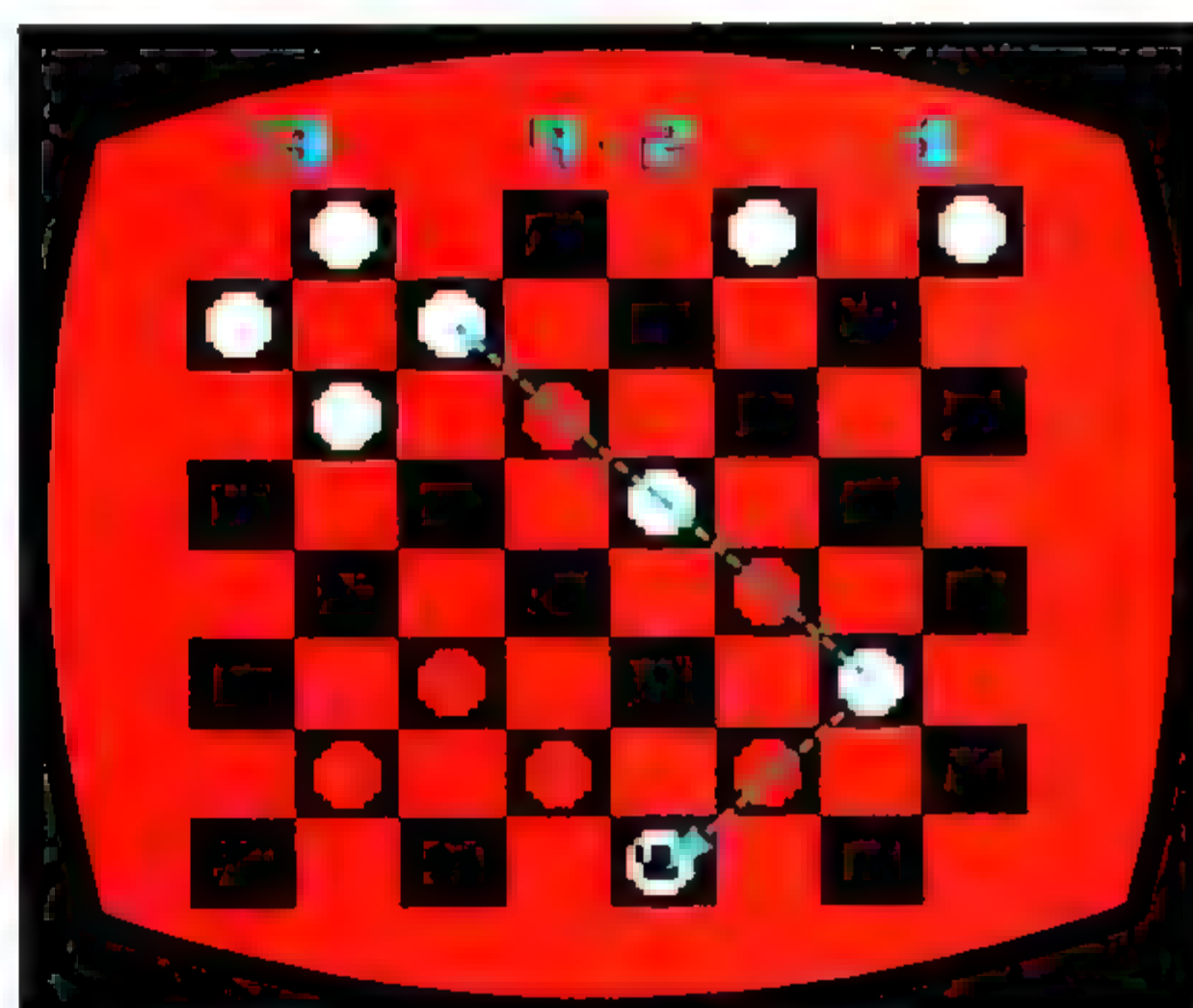
REGLAMENTO BÁSICO DEL JUEGO DE DAMAS

1. El tablero se compone de 64 casillas de color claro y oscuro, dispuestas en 8 filas y en 8 columnas.
2. El color oficial de las casillas del tablero en muchos países es rojo y negro.
3. El tablero ha sido organizado de tal manera que a la izquierda de cada jugador queda una casilla negra. Esta casilla se denomina "esquina simple." La última casilla de la derecha de la primera y de la segunda filas forman lo que se llama "esquina doble" (véase la ilustración).



4. Al comienzo del juego, cada jugador tienen 12 fichas. Estas se disponen en los casilleros 1 a 12 y 21 a 32.
5. Los jugadores mueven las fichas por turno.
6. Las fichas se mueven únicamente en las casillas negras. Una movida estándar consiste en mover una ficha de una casilla negra a otra casilla negra adyacente desocupada. Los movimientos se pueden efectuar únicamente hacia adelante, en forma diagonal y de a una casilla por vez.
7. Una movida de captura consiste en el traslado de una ficha movida diagonalmente de una casilla negra a otra casilla negra desocupada, saltando por encima de una ficha o dama contraria, que se retira del tablero.

8. Cuando un jugador tiene oportunidad de capturar una ficha contraria, está obligado a hacerlo. Si rehúsa, perderá el juego. Cuando existen dos o más oportunidades de capturar fichas, el jugador puede elegir la que más le convenga, sin estar obligado a mover para capturar el mayor número posible. Por ejemplo, si tiene la opción de capturar una ficha en un lugar y tres fichas en otro, puede elegir la movida con que capturará una sola ficha.
9. En el caso de captura de varias fichas en una sola movida, el jugador debe capturarlas todas porque no le está permitido colocar su ficha en una casilla intermedia dejando una o más fichas sin capturar.



10. Cuando un jugador mete una ficha en la última fila del tablero, en el campo contrario, puede coronarla "dama" (es decir: "reina").

11. La dama puede moverse en todas las direcciones diagonales: hacia atrás, o hacia adelante y a la izquierda o a la derecha, de a uno o varios casilleros desocupados a la vez.
12. El movimiento de captura de una dama incluye la posibilidad de comer hacia atrás. las demás reglas sobre la forma como una dama debe efectuar las capturas de fichas, son las mismas que en el caso de las fichas, escepto que la dama no está obligada a detenerse en la fila de las damas, sino que puede entra y salir en la misma movida.
13. Gana el juego el jugador que consigue efectuar la última movida. Es decir, su contrario no puede efectuar ninguna movida porque ya no le quedan fichas o damas, o porque todas sus fichas y damas están bloqueadas.
14. Un juego terminará en empate cuando ambos jugadores se pongan de acuerdo para concluirlo en esa forma.

Cuando un jugador le propone al otro terminar en empate, pero éste último no está de acuerdo en ello, el primer jugador puede pedir una cuenta de "40 jugadas." La cuenta comienza con la primera jugada hecha por el jugador que lleva la ofensiva después de que el primero pidió la terminación del juego por empate. Se cuentan

únicamente las movidas del jugador que lleva la ofensiva (del que se negó a terminar en empate). Este jugador debe mantener su superioridad como atacante durante las 40 movidas, a satisfacción de una tercera persona imparcial; en caso contrario está obligado a conceder el empate.

Puede reiniciarse la cuenta de las 40 movidas cuando se produzca cualquiera de las siguientes circunstancias:

1. Cuando el jugador que pide terminaar por empate concede que se ha fortalecido la posición de ataque de su contrario.
2. Cuando cualquier ficha de uno u otro jugador avanza definitivamente hacia la fila de coronación de damas.
3. Cuando se captura cualquier ficha.

Una vez terminada la cuenta de las 40 movidas y demostrada la superioridad del atacante, éste todavía tiene que ganar el juego. El jugador que pidió la terminación del juego por empate todavía puede volver a pedir otra cuenta de 40 jugadas.

15. Cuando una misma disposición de las fichas en el tablero (idéntica e cuanto a movimiento, fichas, damas y colores) se presenta dos o

más veces, puede ser el comienzo de un empate por repetición de jugadas. El jugador que desee terminar el juego por empate debe señalar la ocurrencia de la situación repetitiva y sugerir que se ponga fin al juego por empate. El opositor debe demostrar su capacidad para iniciar un nuevo ataque, o en caso contrario debe conceder el empate.

NOTA: Estas reglas de juego se han tomado de los ARTICULOS de las reglas oficiales del juego de damas, redactados por la Federación Norteamericana de Jugadores de Damas (American Checkers Federation).

American Checkers Federation
3475 Belmont Avenue
Baton Rouge, Louisiana 70808
Estados Unidos

TABLA DE SELECCIÓN DE JUEGO

Juego No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No. de Jugadores	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
No. de Capas Examinadas por la Computadora	1	2	3	4	5	6	7	8	9	--
Tiempo de Movida Aproximado	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	5 sec.	10 sec.	30 sec.	1 min.	4 min.	15 min.	--

Juego No.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
No. de Jugadores	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
No. de Capas Examinadas por la Computadora	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tiempo de Movida Aproximado	1½ sec.	2 sec.	3 sec.	4 sec.	6 sec.	14 sec.	30 sec.	2 min.	8 min.	

VIDEO CHECKERS™

VIDEO CHECKERS™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-36 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.